2 CD-ROM PC • LA SOLUCE COMPLÈTE DE STAR WARS REBELLION

GÉNÉRATION 4

GENERATION 4

Le meilleur des jeux PC

N°113 - Août 1998 - 45 F

4 D'OR

La remise des prix des meilleurs jeux de l'année

FALCON 4

Découvrez en avant-première le simulateur événement et les prochains hits Microprose

MAIS AUSSI

M.A.X. 2
Team Apache
Total Soccer
Nightmare Creatures
Warlords III

Lula

Le premier vrai jeu coquin

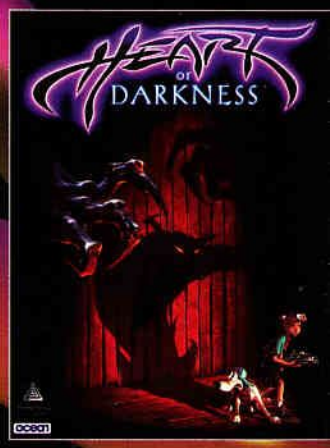
France : 45 F • Canada : 8,95 $CAN • Suisse : 14 FS • 350 BEF
DOM/TOM 65 FF • Luxembourg : 310 FLUX • Portugal : 1000 Pte Cont

L 9825 - 113 - 45,00 F

PC CD-ROM

HEART OF DARKNESS

Elu
GEN4 d'or
du meilleur jeu d'Arcade/Action
de l'année



www.heartofdarkness.com

ocean

Sommaire 113

Lula

Gare, cette pulpeuse blondinette va faire sauter votre PC ! En plus, elle est nue en page 110...

CD-ROM P. 6

Warhammer sort de l'ombre pour illuminer un deuxième cédé. Le premier est toujours aussi bourré..., de démos !

Courrier P. 14

Le Teignard vous dévoile sa véritable nature. (C'est Thierry ?)

News P. 22

Thierry l'intrépide, s'est battu comme un beau diable pour vous dégotter des tonnes..., euh, des kilogrammes de news intenses.

Hors-sujet P. 54

Coup d'État au San Rico ! En voulant échapper aux conjurés, nos envoyés spéciaux se noient dans une piscine remplie de curaçao. Une question se pose : vont-ils pouvoir analyser la fine fleur intellectuelle de demain ?

Reportages

Les 4 d'Or p. 44
Tout sur l'orgie annuelle de Gen4 !

Microprose p.50
Not'Fred à nous enquête. Et il a découvert des choses...

Le futur de demain p.62
Les garçons ne se sont toujours pas remis de l'E3. Ils racontent.

Tests P. 90

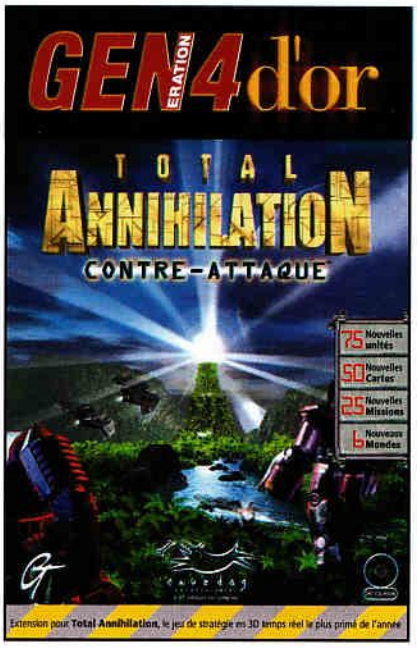
Team Apache p. 92
Max II p. 98
Total Soccer p. 102
Nightmare Creatures p. 106
Lula p. 110
Warlords p. 114
Prost Grand Prix p. 116

Soluce P. 118

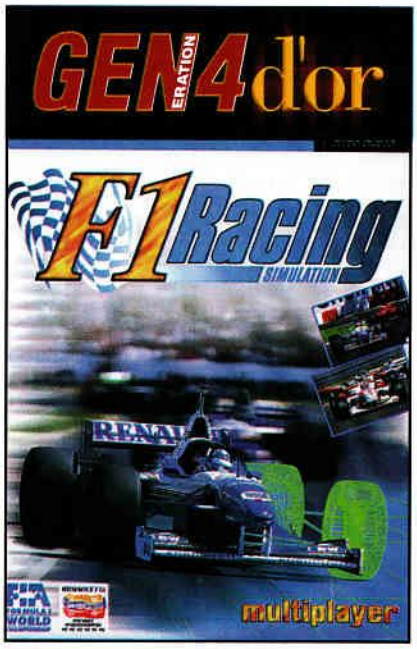
Luc s'engage dans les Stormtroopers. Va-t-il (enfin) apprendre l'anglais ?

LA SÉLECTION Auchan

CATÉGORIE
stratégie
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !

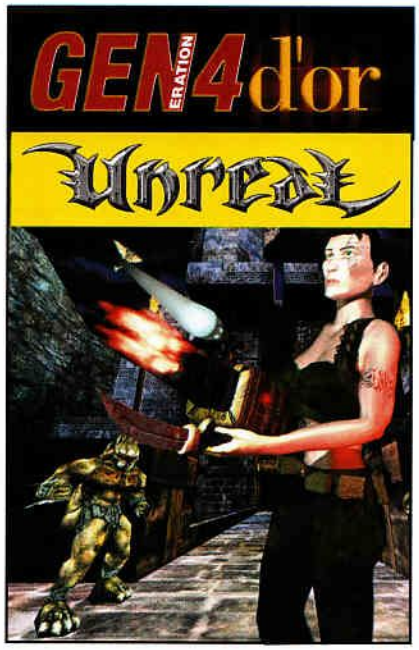


CATÉGORIE
création originale
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !



CATÉGORIE
jeux de course
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !

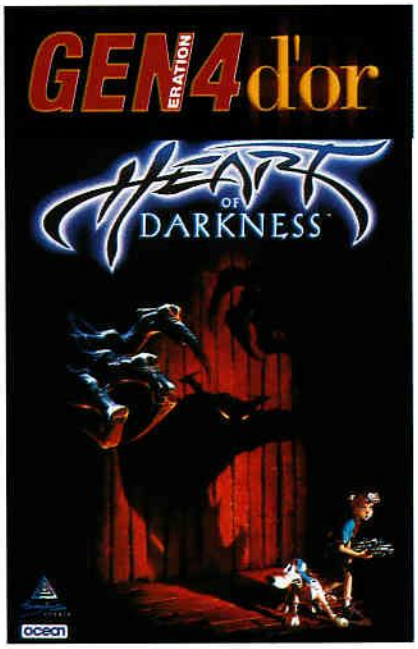
CATÉGORIE
Quake-like
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !



CATÉGORIE
Simulation sportive
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !

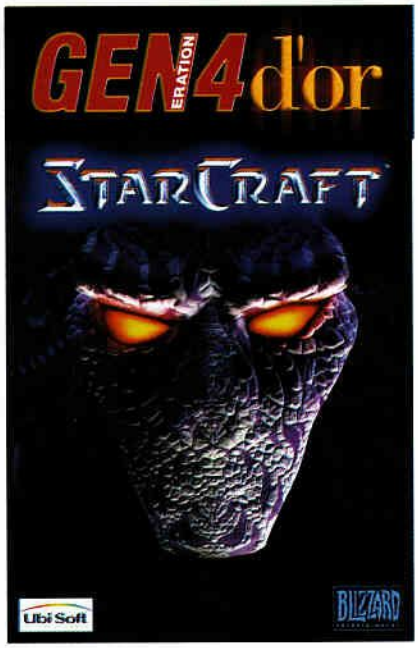
DES JEUX ÉLUS 4 D'OR

CATÉGORIE
jeu de rôle
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !



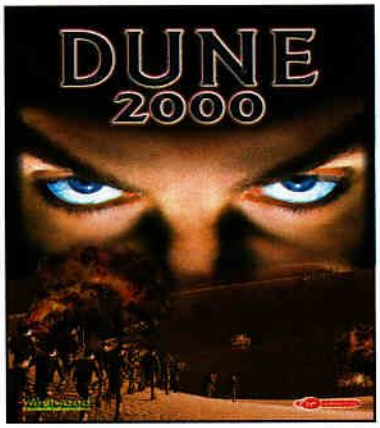
CATÉGORIE
jeu d'action
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !

CATÉGORIE
jeu d'aventure
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !



CATÉGORIE
votes lecteurs
MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE !

BIENTOT SUR VOS ÉCRANS !



**LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**

le cd-rom

Après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Win95 (parce que c'est plus esthétique), lancez Gen4.exe à la racine du CD-ROM... c'est parti ! Cliquez maintenant sur « Démos » pour accéder aux démos jouables et lancer leur installation. Précision importante : s'il vous manque DirectX 5, n'oubliez pas de l'installer à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose. Quant au CD-ROM « Warhammer - L'Ombre du Rat Cornu », voyez page 12.
Les *patches* sont réunis dans le répertoire « Patches » situé à la racine du CD-ROM. La lecture du fichier Patches_113.txt, dans ce même répertoire, vous permettra d'en obtenir la liste.

Boogaloopers

Éditeur : Stick Man Games Inc. • Genre : arcade Version démo limitée : shareware • Version complète : disponible • Config mini : P90, 8 Mo, Win95, DirectX • Place sur le disque dur : 8 Mo • Exécutable : boogaloopers.exe • Désinstallation : Ajout/Suppression de programmes

Un *shareware* extrêmement original et outrageusement sympathique ! Votre but : faire disparaître les petits éléments animés qui tournoient à l'écran en les encerclant avec le curseur..., plus précisément avec la trace que ledit curseur laisse à l'écran. Pour cela, utilisez tout simplement la souris. En cas d'extrême menace intergalactique, vous pouvez également utiliser la barre espace, beaucoup plus expéditive. Vous savez tout ! ■

Ça ne marche pas ?

Si un CD-ROM ne fonctionne pas, ne le retournez pas, mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

Starcraft

Éditeur : Blizzard/Ubi Soft • Genre : stratégie • Version démo limitée : un tutorial et trois nouvelles missions (!) • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, Win95, DirectX • Place sur le disque dur : 30 Mo • Exécutable : Starcraft.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Il a fallu l'attendre longtemps mais elle est là, la démo de Starcraft ! Et parce que les p'tits gars de Blizzard n'ont pas pour habitude de se gausser de nous, elle ne nous propose pas moins de trois nouvelles missions ! Bon d'accord, il s'agit de missions terriennes mais c'est normal : trois *tutorials*, un pour chaque race, cela fait quand même beaucoup. En passant, vous remarquerez que cette démo se présente sous la forme d'un *shareware*, avec la possibilité de jouer en link, modem, réseau et sur Internet. Dans ce dernier cas, vous pourrez jouer autant que vous le souhaitez sur Battle.net..., mais sans jamais obtenir de classement (frustrant, non ?). Pour le reste, consultez le fichier Readme.hlp joint à la démo. ■

N.I.C.E. 2

Éditeur : Magic Byte • Genre : course • Version démo limitée : quatre voitures, quatre circuits (!) • Version complète : n. c. • Config mini : P100, 16 Mo, Win95, DirectX 5 • Place sur le disque dur : 71 Mo • Exécutable : nice2.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Un magnifique jeu de course..., en allemand. Pour jouer, attendez l'écran de présentation et déplacez le curseur à droite, un menu apparaît. Cliquez sur *Fahrzeugkauf* pour choisir une voiture parmi celles qui sont disponibles (un dollar tournoyant se trouve sur leur page de présentation, cliquez dessus). Puis cliquez sur *Rennplanung* pour sélectionner un circuit. Cliquez enfin sur *Nächstes Rennen* pour commencer la course. Attention, le *joystick* est actif par défaut, cliquez sur *Tastatur*, dans le même menu, pour activer le clavier. Vous utiliserez alors les touches fléchées (direction et accélération), Shift (passer une vitesse) et Ctrl (rétrograder) pour piloter votre véhicule. La touche F1 vous permettra de changer d'angle de caméra. Voilà ! ■

Super Match Soccer

Éditeur : Cranberry Source/Acclaim • Genre : football • Version démo limitée : un match de durée limitée • Version complète : septembre • Config mini : P90, 16 Mo, Win95, DirectX • Place sur le disque dur : 10 Mo • Exécutable : sms demo.exe • Désinstallation : Ajout/Suppression de programmes

Un jeu dont la jouabilité n'est pas vraiment le point fort..., mais c'est voulu ! Les développeurs ont souhaité que les joueurs, à l'instar des « vrais » footballeurs, progressent dans leur maîtrise du ballon, lentement, à force d'entraînement. Un concept surprenant mais, euh, intéressant. Pour l'interface ? Cliquez sur « Commandes » puis sur « Configurer les touches », vous obtiendrez la liste des contrôles de jeu. ■

Football Manager 98

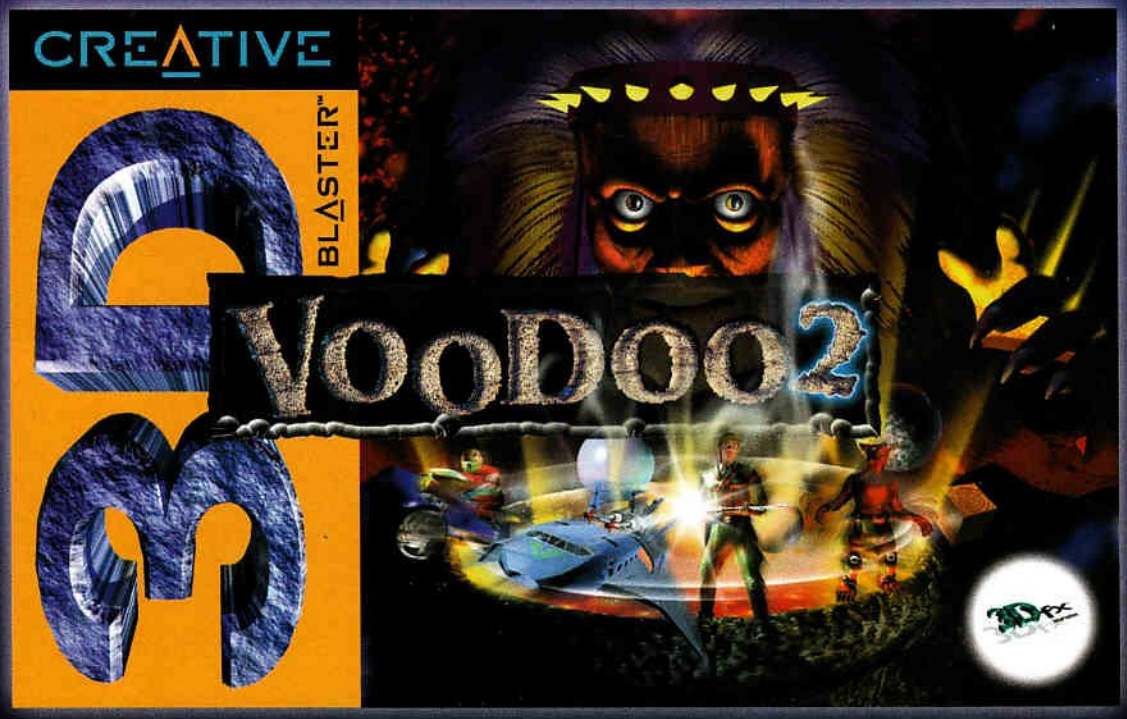
Éditeur : Sierra • Genre : gestion • Version démo limitée : deux mois de gestion • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, Win95 • Place sur le disque dur : 46 Mo • Exécutable : Fm98.exe • Désinstallation : Ajout/Suppression de programmes

Avec cette démo, gérez un vrai club de foot avec de vrais morceaux de joueurs dedans ! Truffés de chiffres, de tableaux et de schémas, Football Manager 98 vous permettra de définir l'ensemble des orientations de votre club : recrutements, investissements, planning des entraînements, stratégies de match... tout ! Chaque écran vous propose une aide de jeu en français. Pour l'obtenir, déplacez le curseur en haut d'écran et cliquez sur « Aide ». Simple, non ? ■

Précision

Instable, non finalisée, la démo tournante de **Baldur's Gate** qui se trouvait sur le CD-ROM du Gen4 n°112 n'est pas représentative du jeu tel que vous aurez l'occasion de le découvrir en version finale. Dans quelques mois, une vraie démo jouable devrait vous en assurer.

Pour trouver plus rapide que la Voodoo2



il vous reste la magie noire.

Se déplacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blaster™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous envoûter par la magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa jouabilité en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blaster Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envoûtante pour porter le nom officiel Voodoo2 de 3Dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 86 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances maximales
- Gère 180 000 000 texels à la seconde
- Multiplie par 3 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo 3Dfx™
- Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie du jeu.
- Livrée avec 4 jeux fantastiques : G-Police, Ultimate Race Pro, Actua Soccer 2 et Incoming.

C'est clair, votre PC a du potentiel !

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Copyright 1998 Creative Technology Ltd. 3D Blaster est un nom de marque et le logo Creative est un nom de marque déposé de Creative Technology Ltd. Les logos 3Dfx Interactive et Voodoo Graphics sont des noms de marques déposées de 3Dfx Interactive, Inc.

Motorhead

Éditeur : Gremlin • Genre : course • Version démo limitée : 1 voiture, 1 circuit, pas de concurrent • Version complète : disponible • Config mini : P133, 24 Mo • Place sur le disque dur : 20 Mo • Exécutable : motordemo3dfx.exe ou motordemosoft.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Ceux qui aiment la vitesse, la vraie, apprécieront Motorhead : rapide, très fluide et bénéficiant d'effets de lumière hallucinants, ce jeu de course très bien réalisé réserve son lot de sensations fortes. Cette démo ne propose qu'une seule course en solo, c'est un peu court, mais ça permet déjà de se faire une petite idée du jeu. Pour changer de vue, utilisez F1, F2 ou F3. Pour piloter, utilisez les touches fléchées. ●

Final Fantasy 7

Éditeur : SquareSoft/Eidos • Genre : jeu de rôle • Version démo limitée : quelques combats • Version complète : disponible • Config mini : P133, 32 Mo • Place sur le disque dur : 21 Mo • Exécutable : ff7demo.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

La seconde démo de FF7, qui fonctionne non seulement avec une carte 3D mais également sans ! Contrairement à la précédente, elle ne vous proposera qu'une poignée de combats. Utilisez le pavé numérique pour sélectionner sorts, cibles et autres limites et admirez les effets. À l'installation, il est important de cliquer sur « O.K. » lorsque vous serez sur le panneau de lancement de jeu, sous peine de plantage. Amusez-vous bien et..., gardez l'œil sur vos points de magie ! ●

Warlords III

Éditeur : Red Orb Entertainment • Genre : wargame • Version démo limitée : un tutorial, un scénario • Version complète : disponible • Config mini : P133, 16 Mo • Place sur le disque dur : 30 Mo • Exécutable : DarkDemo.exe • Désinstallation : Ajout/Suppression de programmes

Bon c'est vrai, Darklords Rising, le *data-disk* pour Warlords III apporte assez peu de choses. Néanmoins cette démo à un gros atout dans sa manche, susceptible de séduire tout le monde : le scénario qu'elle propose met en scène des unités qui n'existaient pas dans le jeu original ! En plus, elle permet de jouer en Multijoueur (sur Mplayer notamment) et de se familiariser avec le système de jeu grâce à un *tutorial* très bien pensé. Warlords III se gérant exclusivement à base d'icônes explicites, les joueurs perspicaces n'auront aucun mal à trouver les boutons de déplacement et d'attaque (les plus basiques certes, mais aussi les plus utilisés). Notons aussi que Warlords III peut être lancé en plusieurs résolutions : du 640 x 480 au 1 024 x 768. Et pour finir, rappelons le principe du jeu : conquérir le maximum de châteaux, enrôler des héros et exterminer ses adversaires. Il ne faut pas oublier non plus de visiter ruines, cavernes et autres lieux paumés mais riches en objets magiques. Bonne chance, les preux ! ●

F-15

Éditeur : Electronic Arts • Genre : simulation • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P133 32 Mo 3DFx • Place sur le disque dur : 100 Mo • Exécutable : F15demo.exe • Désinstallation : Ajout/Suppression de programmes

100 mégas sur le disque dur ! Rien de moins ! Et tout ça pour une seule mission ! Oui, mais quelle mission ! Cette démo de F-15 est donc malgré tout bienvenue : d'abord parce qu'elle permet de profiter des superbes graphismes de ce simulateur, mais également parce qu'elle donnera l'occasion au pilote virtuel d'apprécier un éventail conséquent de situations : bombardement, *dogfight* et lancement de missiles, avec tout plein d'avions partout (il s'agit donc d'une mission agitée !). Pour profiter au mieux de la démo, un *joystick* est évidemment fortement conseillé. De nombreuses touches permettent d'utiliser toutes les commandes de vol (détail dans le fichier Readme.doc, extrêmement complet avec photos et tout). Les furieux pourront même tester le mode « Expert » qui active toutes les options de réalisme : attention, il est vraiment réservé aux pros. Si après ça les fous du manche en demandent encore, il ne leur restera plus qu'à s'envoyer en l'air avec la version complète. ●

Gex 3D

Éditeur : Crystal Dynamics • Genre : plates-formes • Version démo limitée : un niveau (grand) • Version complète : disponible • Config mini : P133, 32 Mo, 3Dfx • Place sur le disque dur : 10 Mo • Exécutable : Setup.exe • Désinstallation : Ajout/Suppression de programmes

Enfin un bon jeu de plates-formes en 3D sur PC ! Cette démo se lancera uniquement vous possédez une carte 3D, et ensuite, à vous les coups de queue : Gex en donne uniquement pour se débarrasser des indésirables. Pour vous diriger, utilisez les touches suivantes : touches fléchées pour les déplacements, puis J pour sauter, K pour coup de queue, L pour tirer la langue, M pour s'accroupir, barre espace pour regarder autour de soi et ESC pour faire une pause. ●

Starcraft Expansion

Éditeur : Blizzard • Genre : stratégie • Version démo limitée : vidéo • Version complète : fin de l'année

Tout le monde se souvient encore des cinématiques de Warcraft 2, Diablo ou de Starcraft... En fait, tout le monde sait que Blizzard soigne toujours ses vidéos : celle-ci ne fait pas exception à la règle et surpasse même celle du jeu original. L'univers saisissant du jeu y est effectivement mis en scène avec moult détails : bunkers sous attaque, Marines débordés, Firebats paniqués, Zerglings gambadant gaiement, etc... Au fait : il s'agit de la bande-annonce du *data-disk* Brood Wars qui proposera trois nouvelles campagnes et plus encore ! ●

REFLEXION FAITE

Nouvelle carte Monster 3D II.

Il y a du diabolique là-dedans !

Monster 3D II

- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.

DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de

Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDEURS : **Surcouf - LCDI Advance - aAt Superstore - magasins FNAC.**

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale) :
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01.

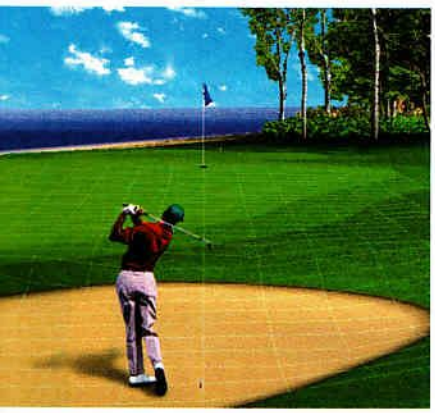
BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND).

Arrow Computer :	High Tech Services :	Ingram Micro :	KARMA :
Tél. : 01 60 92 60 60	Tél. : 04 42 20 59 59	Tél. : 03 20 88 58 00	Tél. : 01 46 74 56 56
Fax : 01 60 92 60 69	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 03 20 88 58 88	Fax : 01 46 74 00 37

Monster 3D est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems, Inc.

Microsoft Golf 98

Éditeur : Microsoft • Genre : golf • Version démo limitée : trois trous • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, Win95 • Place sur le disque dur : 33 Mo • Exécutable : golfdemo.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »



Un golf désespérément classique…, mais extraordinairement beau ! Bon alors, vous connaissez la procédure : vous cliquez directement sur le green pour définir l'orientation du tir ; vous cliquez ensuite sur le demi-cercle ombré qui entoure le joueur tout en maintenant la pression sur le bouton (relâchez quand la puissance désirée est atteinte) ; et enfin vous cliquez une dernière fois, en bas du demi-cercle, pour définir l'effet du tir. Que de clics, que de clics… ■

Galactic Patrol

Éditeur : Monkey Byte Development Inc. • Genre : shoot'em up 3D • Version démo limitée : shareware • Version complète : n. c. • Config mini : P133, 16 Mo, Win95, DirectX 5 • Place sur le disque dur : 10 Mo • Exécutable : GPDemo.exe • Désinstallation : processus inconnu

Si vous ne souhaitez pas polluer votre environnement Windows 95, n'installez pas cette démo ! Rien n'est prévu ensuite pour la désinstaller ! Certes, vous pourrez supprimer le répertoire « Gpatrol » qui se trouve dans « Program Files », pour gagner de la place, mais il vous sera impossible d'ôter l'étiquette qui se trouve dans le menu « Démarrer ». Bon et puis, en plus, je ne suis pas sûr que ce *shoot* en 3D mérite un tel sacrifice, alors… ■

Queen The Eye

Éditeur : Electronic Arts • Genre : aventure/action • Version démo limitée : univers limité, pas de sauvegarde • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, carte son (!) • Place sur le disque dur : 55 Mo • Exécutable : Eye.exe • Désinstallation : suppression répertoire

Un jeu qui s'inspire très largement de l'univers baroque de Queen, le célèbre groupe rock. Bon alors, il est vrai que je n'ai pas entendu la moindre note musicale…, mais bon, peut-être n'ai-je pas été assez loin dans la démo. Peut-être éviterez-vous cette cruelle absence de musique en lançant Setsound.bat avant de démarrer ladite démo ? Le jeu lancé, vous vous retrouvez au cœur d'un immense hall. Que faire ? Et plus précisément, quels sont les contrôles de jeu ? Eh bien, utilisez les touches fléchées pour vous déplacer (associées à la touche Ctrl droit pour courir). Heurtez les touches Q, W, C et D pour effectuer divers mouvements de combat. Appuyez sur « Pg Down » pour sortir du mode combat et/ou pour actionner un objet (porte, levier, etc.). Tapez sur « Fin » pour accéder à l'inventaire (la touche « Entrée » vous permettra alors d'utiliser l'objet sélectionner). Bon, et puis, si vous vous lassez des acrobaties de votre athlétique personnage, la touche Echap vous permettra de sortir du jeu. Voilà, voilà. ■

Black Dahlia

Éditeur : Take 2 • Genre : aventure • Version démo limitée : univers limité, pas de sauvegarde • Version complète : disponible • Config mini : P90, 16 Mo, Win95, DirectX 5 • Place sur le disque dur : 59 Mo • Exécutable : Bd_win.exe • Désinstallation : suppression répertoire

Découvrez (un peu tardivement, il est vrai) la démo de Black Dahlia ! Après l'apparition de l'écran de présentation mais avant le lancement du jeu, on vous explique gentiment le fonctionnement de l'interface (entièrement à la souris). Lisez attentivement ces quelques lignes…, puis jouez ! Non, pas encore. Vous avez maintenant l'immense privilège de contempler une longue scène cinématique durant laquelle votre personnage entre dans un bureau et… et alors… ben, non, c'est tout : il entre dans un bureau. Vous êtes maintenant dans ledit bureau en vue subjective et là, enfin, vous jouez. Évitez néanmoins de sortir prématurément par la porte d'entrée ou vous en profiteriez également pour quitter la démo…, frustrant. Observez maintenant tout ce qui vous entoure, ouvrez les tiroirs, passez des coups de téléphone… n'oubliez pas que vous êtes détective privé ! Profitez-en également pour consulter votre inventaire et manipulez délicatement les objets qu'il contient (représentés en 3D) à l'aide de la souris. Étonnant, non ? ■

Super Touring Car

Éditeur : Elite System Ltd • Genre : course • Version démo limitée : une voiture, un circuit • Version complète : n. c. • Config mini : P133, 16 Mo, carte accélérée 3D • Place sur le disque dur : 11 Mo • Exécutable : 1stgen.exe ou 2ndgen.exe • Désinstallation : suppression répertoire

Deuxième démo de ce jeu de course, plus élaborée et plus stable que la précédente. Les contrôles sont toujours expliqués dès le début du jeu et ils sont toujours très simples, alors que dire de plus ? Toujours rien, par exemple… ■

Avertissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical et n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles visuels, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin. Dans tous les cas, évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FINAL FANTASY VII

LE JEU DU SIÈCLE, POINT FINAL.

Peter's Plane

CET ÉTÉ SUR VOTRE PC.

www.eidos-france.fr / 3615 FFVII - 2,23F la minute.

SQUARESOFT

EIDOS INTERACTIVE

©1998 Eidos. Eidos Interactive is a trademark of Eidos, Plc. ©1997,1998 Square Co., Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and SquareSoft are trademarks of Square Co., Ltd.

WARHAMMER

L'Ombre du Rat Cornu

Et un wargame en temps réel, un ! Certes, ses graphismes ont un peu vieilli mais ce premier volet de la série des Warhammer vous surprendra par son remarquable suivi scénaristique. Et puis, comme ce jeu est entièrement en français (voix en anglais sous-titré), cela facilite la compréhension de l'intrigue, non ? Un modeste conseil avant de

vous lancer dans la bataille : pour contrôler chacune de vos cohortes, sélectionnez-la en cliquant directement dessus puis affectez-lui un ordre à l'aide des icônes situées à droite de l'écran. Cela paraît simple mais ces icônes étant particulièrement variées, je vous suggère vivement de consulter le manuel de jeu à partir de l'interface Gen4 située sur l'autre CD-ROM. Voilà. ■

Installation

Après introduction du CD-ROM dans le lecteur, l'installation du programme se lance automatiquement. Ce n'est pas le cas ? Pas de panique. Double-cliquez sur le fichier Warstart.exe, à la racine du CD-ROM, pour procéder à l'installation.
Ensuite, paramétrez Windows 95 pour qu'il n'affiche que 256 couleurs (passez par « Poste de travail », « Panneau de configuration » puis « Affichage »).
Il vous suffira ensuite de cliquez sur le bouton « Démarrer/Programmes » puis sur « Warhammer FB/L'Ombre du Rat Cornu » pour lancer le jeu. ■

La tête à 12000 pieds et les pieds sur terre ...

SIERRA

PRO-PILOT

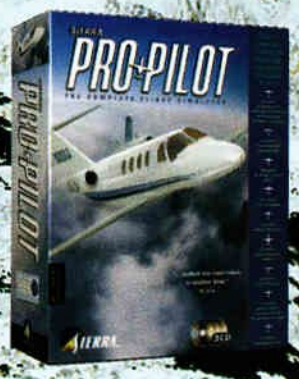
" Sierra Pro Pilot devrait ravir les passionnés de simulation et le grand public." • Joystick

"Le réalisme est impressionnant..." • VSD Hors Série

Une préparation complète à la licence de pilote privé, commercial et de pilotage aux instruments. Tous vos vols commentés en direct par votre instructeur, plus de 30 vidéos très détaillées, un manuel de 300 pages extrêmement complet ainsi que les VFR et IFR imprimables depuis l'aide en ligne.

Un réalisme jamais atteint : plus de 36 millions de points d'élévation pour une représentation géographique d'une exactitude à couper le souffle. 5 avions authentiques : Cessna (172 Skyhawk, 525 CitationJet) et Beechcraft (V35 Bonanza, B58 Baron, King Air 200).

Une couverture des continents européen et américain : 3000 aéroports et 1000 villes dont 35 reproduites de façon photoréaliste.



le plus complet et le plus réaliste des simulateurs de vol.

SIERRA™

le teignard

« *Tout flatteur vit au dépend de celui qui l'écoute* » écrivait jadis Monsieur de La Fontaine. Aujourd'hui, on pourrait appliquer cette maxime aux provocateurs et à ceux qui leur répondent. Hé oui, ça marche dans les deux sens…

Grand voyageur ou pinailleur ?

Salut à toi, Ô Teignard. Il y a longtemps que l'envie de t'écrire me démangeait mais un problème se posait : que pourrais-je bien te dire ? Ce problème s'est résolu de lui-même alors que je parcourais le n°111 de votre magazine divin. Je suis tombé sur le test de Might and Magic 6 et, plus précisément page 177, sur une photo avec pour légende « *On a droit à toute la panoplie, revue et corrigée, du Manuel des Monstres de AD & D.* » Je vais sûrement passer pour un connard tatillon mais tant pis ! En effet, étant un joueur acharné de jeux de rôle artisanaux (avec des dés, des feuilles, etc.) et en plus incarnant un rôdeur/clerc de niveau 8/6 à AD & D, je voulais juste signaler deux choses. Premièrement, le recueil contenant les monstres s'appelle le *Bestiaire Monstrueux* et non le *Manuel des Monstres*. Mais ce n'est pas le pire ! Les deux créatures présentes sur la photo, malgré leur vague ressemblance avec des Tyrannoeils (aussi connus sous le nom de Spectateurs) ne font en aucun cas partie de l'univers de AD & D. Désolé mais c'est comme ça. Alors vas-y Teignard ! Défoule-toi autant que tu veux sur moi de toute façon ça m'est égal ! Malgré tout cela, je dois avouer que votre Mag est absolument génial ! À plus, petit Teignard tout chauve !
ExtraBert.

Herk…

Y'a qu'à demander. Dis donc, Machin… La vraie vie avec le vent dans les cheveux, les satisfactions, les risques, les joies, les peines et les vraies relations avec tes contemporains, tu connais ? Je dis ça parce qu'en général, j'ai beaucoup de respect pour les passionnés. J'en connais même un qui serait capable de me faire aimer le foot, c'est te dire… Mais là, ta rectification frise l'endauffage de mouche en plein vol. Pourquoi la passer alors ? Tout simplement parce que tu as raison sur un plan que je qualifierais de documentaire et qu'il est toujours bon de laisser triompher la vérité. Et aussi parce que ta lettre est le reflet d'un bon nombre de messages reçu chaque mois à la rédaction et émanant d'individus aussi barrés dans leurs trips *respectifs que tu peux l'être. Alors j'en profite pour faire le point avec tous ces resserrés du bulbe qui ne voient le monde qu'à travers leur passion : «Oui, vous avez tous raison. Il arrive parfois que les rédacteurs de* Gen4 *fassent des erreurs mineures quand ils abordent les sujets hyper-spécialisés qui vous tiennent à cœur !» Ouf, c'est sorti. Maintenant lâchez-moi ! Et comprenons-nous bien, je ne vous accorde la victoire qu'à un niveau purement formel. La démarche même d'étaler sa science sur des sujets aussi anodins que le nom et la fonction de créatures imaginaires me laisse pantois devant sa vacuité. Je serais presque enclin à devenir concis et à te traiter sans ambages en termes disgracieux si tu étais seulement capable de voir dans ces deux petits mots la compassion que tu m'inspires. En ce qui concerne ma calvitie, disons que l'annonce de la mort de ma tonsure a été grandement exagérée…*

Maître de la toile

Bonjour,
je me présente je suis le *webmaster* d'un site sur les jeux vidéo : InfosGames à http ://www.infosgames.com. Je voudrais savoir si je peux passer une annonce dans la rubrique courrier pour présenter mon site ? Merci de votre réponse. Sinon, vu que j'adore votre magazine, je pourrais peut-être vous aider à compléter vos *news* sur les nouveautés des jeux en vous envoyant les infos par *e-mail*. Ce serait avec un immense plaisir que je vous aiderais à perfectionner votre Mag. Mais je veux bien que vous indiquiez vos sources. J'attends votre réponse avec impatience. @micalement, le Webmaster.

Hein ?

Non, tu ne peux pas passer une annonce dans ma rubrique courrier vu que tu n'a pas voix au chapitre. C'est à moi qu'il appartient de décider si on le fera. Qu'est ce que c'est que ce genre ? Tu te crois chez toi ? Mets les pieds sur la table d'allocation de fichiers pendant que tu y es ! Pour ce qui est de participer au magazine ce qui forcerait les rédacteurs à citer leurs sources,

@ paris expo.hall 2-1 .porte de versailles.paris.france

LE SALON INTERNATIONAL
de la "GÉNÉRATION MIX"

mix move'98

18.19.20 octobre 1998 | 3ème édition

NEW MUSIC

convention labels
scène découvertes
espace professionnel

DJ CULTURE

arts & culture
nouveautés
conférences,
lives, performances...

TECHNOLOGIES MUSICALES & MULTIMÉDIA

DJ tech
midi tech
studio tech
instruments
multimédia

ESPACE JEUX VIDEO

éditeurs de jeux et démonstration
en partenariat avec **GEN4 - PCFUN - GAME ONE**

ORGANISATION : NEXT LEVEL 12, rue du Pôle Nord - 75018 Paris - Fax : 33 (0)1 42 23 04 14
e-mail : mixmove@hol . fr / Web : http://www.dream-escape.org/mixmove 3615 INFOCONCERT

merci bien mais non. Il est clair que ton désintéressement n'est pas à la hauteur de ta bonne volonté et tu devrais savoir que ce n'est pas ainsi que les choses se passent. L'équipe de Gen4 *ne comprend aucun intervenant ayant des intérêts ailleurs dans le secteur du jeu vidéo. On m'a raconté que ça aurait un rapport étroit avec une notion bizarre appelée déontologie. Et pour ceux qui s'imaginent que les p'tits gars du Mag passent leur temps à jouer rappelons les trois stations du chemin de croix journalistique. L'information est d'abord glanée, puis vérifiée et enfin mise en forme pour être servie brûlante à un public insatiable réclamant sa ration mensuelle. J'insiste sur la deuxième phase de ce processus : la vérification. Puisqu'on en parle, je suis allé voir à quoi ressemblait ton site. Plutôt joli. Par contre, on peut dire que sa raison d'être est de mettre à la disposition des anglophobes tout un tas d'infos récupérées sur des tas de sites dédiés au jeu outre-Atlantique et au-delà de la Manche. Enfin, bonne note quand même et c'est bien pour cela qu'il est là.*

Billou mon amour

Salut ma Teigne,
je profite d'une coupure publicitaire sur TF1 pour vous écrire. En effet, je voudrais évoquer une chose qui me turlupine depuis plusieurs jours : Microsoft. Oh, attention, pas pour parler de Win95 ou 98, ni de Billou, mais des attaques faites envers le géant américain. En effet, il semble que quand quelqu'un réussit, le monde se ligue contre lui pour montrer que Billou ceci, que Microsoft cela, que c'est pas bien, et qu'il faudrait tous les punir. Mais merde ! (Désolé.) Ça vous la coupe qu'un mec parti de rien arrive à devenir l'un des plus puissants P.D.G. du monde ? O.K., initialement, le projet Windows a été développé par d'autres gars, mais c'est bien lui qui en a fait le programme qui tourne (parfois avec des *bugs*, j'en conviens) sur nos machines. J'ai commencé, moi avec MSDOS, et j'affirme que c'est grâce à ce système que l'informatique m'est devenue accessible. Et maintenant, avec Win95, un système « plug and play », parfait pour les débutants, car disposant d'aides et de *tutorials*, et surtout gérant tous les problèmes de *config* si bien connus des joueurs PC croulants que nous sommes (un des seuls défauts du DOS, j'avoue, c'était bien ce problème). Reconnaissez tous que depuis que vous avez Win95 vous ne vous préoccupez plus des config.sys et autres autoexec.bat ! Vous-mêmes, testeurs, vous avez la vie facilitée avec Win95, pour tous les jeux différents que vous utilisez. Pour Win98, Microsoft se voit accusé de concurrence déloyale, mais si cette société nous fournit avec Win98 un programme qui permet de facilement naviguer sur le Web, tant mieux pour les consommateurs. D'un point de vue totalement subjectif, je dirais que Microsoft Explorer est meilleur que Netscape Navigator, mais bon, ça c'est mon point de vue. De plus, maintenant que Netscape offre ses logiciels (et ses codes de programmation !) pourquoi dire qu'il y a concurrence, alors de Win98 est vendu, et pas Navigator ? Mais bon, comme je le disais plus haut, il semble que la réussite, en plus de provoquer la jalousie, suscite aussi une alliance farouchement opposée à celle-ci. Sur ce, je vais me jeter sur quelques bons jeux (dont Age of Empires, de Microsoft, eh eh…) sous Win95.
Marcus Cole.

Holà !

Je suis éberlué que tu ai pu écrire tout ça pendant une coupure pub de TF1. Soit tu tapes plus vite que ton ombre, soit les écrans publicitaires se sont énormément allongé depuis la dernière fois que j'ai regardé la chaîne de maçons. Bon, revenons au sujet. Tu auras peut-être remarqué que dernièrement, ce n'est plus la qualité des produits Microsoft qui est mis en cause mais la démarche hégémonique de Guillaume Portail euh…, pardon Bill Gates. C'est un fait, le Bill cherche à tout prix à avoir la main mise sur une pléthore de moyens de communication, un peu comme s'il voulait devenir le vecteur inévitable en matière d'Internet, de diffusion par satellite, de télé numérique et de toutes les combinaisons utilisant ces trois éléments auxquelles tu pourra penser. Renseigne-toi. Tu constatera que l'offensive est déjà bien lancée et que le but final apparaît évident. Il n'y a que la radio et la presse écrite qui soient apparemment à l'abri de la méthode Gates. En face de ça, la justice américaine est particulièrement prompte dès qu'il s'agit de châtier ceux qui confondent consortium *et* trust, *concurrence et vente forcée. D'où débat. Dis-toi bien qu'il y a certaines questions qu'il vaut mieux se poser aujourd'hui plutôt que de ne pas pouvoir se les poser dans cinq ans. Et rassure-toi, le temps que le procès soit terminé, il aura (é) coulé beaucoup de Win98 sous les ponts et Billou aura emménagé dans cette cahute près de Seattle à la construction de laquelle nous avons tous participé.*

Fille pourvue ?

Ave à toi le Teignard !
Comme toute personne normalement constituée, j'ai hésité à t'écrire pour de nombreuses raisons : tout d'abord je voulais écrire aux Spices pour les consoler de la grosse perte qu'est Ginger ! Mais ton corps et ton esprit que j'imagine somptueux malgré tout ce qu'on pourra dire m'ont envoyé un déclic ou plutôt un flash et intimé une mission : celle de t'écrire. Alors adieu Ginger et autres Baby Spices. Bonjour à toi Teignard. Je suis venu pour te parler d'un sujet qui me tient à cœur : y a t-il de la place pour les sentiments dans les jeux vidéo ? Moi qui suis une fille (si, si), je pense que sentiments et autres *cuculteries* n'ont rien à y faire et encore moins amours et passion entre les héros de nos jeux préférés, alors vive le *gore* et le dégoulinant. Le soir seul, devant votre écran entendant des murmures et autres bruits frémissants vous parcourant l'échine vous n'espérez quand même pas découvrir sous vos yeux hébétés Di Carpaccio embrassant la Rose sur un bateau prenant l'eau dans une pâle simulation du Titanic (fallait bien que quelqu'un en parle, désolé) version jeu vidéo. Alors vous les mecs (enfin s'ils existent), ne croyez pas que les filles veulent du *Love*, mais essayez d'inventer encore de nombreux jeux aussi dégueulasses interdit aux moins de 25 ans remplis de monstres et autres gnomes. Merci. Une dernière question pour toi Teignard. Quel genre de musique écoutes-tu ? (intrusion dans ta vie très privée), car le propre d'un jeux vidéo n'est-il pas sa musique ? Enfin il vaut mieux un bon Metallica qu'un vieux morceau dégoulinant de CloClo. Je te quitte sur ces paroles standards de la chanson française dans toute sa splendeur chantée par une de nos plus brillantes chanteuses (Patrick Juvet) : « Où sont les mecs avec leurs gestes pleins de charme.» Ah oui ça, où sont-ils ?
SLAM

Hiiiiiii !

Coucou ma poule ! Bon, on va pas en faire un fromage mais la prochaine fois que tu veux passer pour une fille, essaies au moins d'envoyer ton mail *à partir d'un ordi qui n'imprime pas un nom d'homme comme en-tête de tes missives. Et puis mets des «e» aux adjectifs te qualifiant. Ça prêtera moins à confusion. Avec le coup des Spices, j'ai pourtant failli te croire. Au fait, quand tu parles de la grosse perte que représente Ginger, j'imagine que tu l'entends au niveau volumétrique, pas en ce qui concerne le talent. Toujours est-il que mon instinct affûté comme*

3617 TELEPC 3617 TELEPC

Une sélection parmi notre vaste collection de CD-ROM PC dans les catégories : Jeux, Utilitaires, Apprentissage des langues, Education et Vie pratique (90 % de nos CD-ROM sont en français)

De nouveaux titres installés chaque semaine !

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEPC** (la minute de connexion vous revient à 5,57 F)
2. **Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
3. **Sélectionnez le titre qui vous intéresse** (la durée de la communication dépend de l'article choisi. Elle peut varier de 5 à 30 minutes au maximum soit un coût global par CD-ROM de 30 à 170 F)
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (pas d'autres frais que le coût de la communication)

Ce service vous est proposé par :

France Teaser

17 rue Corot
92410 VILLE D'AVRAY
Fax : 01 47 50 62 93

AUCUN CD-ROM POUR ADULTES

un rasoir me met en garde devant ton délire. Un peu comme un touriste visitant les forêts périphériques de la capitale et constatant que toutes les « dames » qui hantent ces lieux doivent pratiquer la natation au moins huit heures par jour. Voilà pourquoi il ne leur reste que la nuit pour travailler… Dans ma grande mansuétude, j'accepte pour cette fois de fermer les yeux sur cette dérive et de jouer le jeu. Mais attention ! N'y reviens pas, car malgré ce que pourraient penser une certaine partie de notre lectorat, on n'est pas à Union *ici et une adresse* e-mail, *ça se communique… Donc, ma chère enfant, j'ai l'impression que tu confonds « sentiments » et « eau de rose ». Le premier est général et omniprésent, l'autre est un genre, un style qui a ses adeptes et par conséquent ses détracteurs, dont je suis. Emily Brontë, c'est pas trop le genre de la maison…, au cas où tu ne l'aurais pas remarqué. Je ne sais pas si tu as déjà essayé de jouer d'une main parce que tu tiens un Kleenex pour sécher tes larmes de l'autre, mais j'imagine que cela doit altérer les performances de façon drastique, pauvre créature interlope. Quand aux sentiments, ils font même parti des jeux les plus* gores *de la création. La peur et le dégoût, ne sont-ils pas des sentiments ? Et que dire de l'hilarité qui s'empare du joueur quand il éclate une tête à la hache ? Encore faut-il qu'il connaisse le sens des mots « second degré »…, mais c'est un autre débat. Enfin, quand tu déclares que le propre d'un jeu, c'est sa musique, je te proposerais de revendre ton PC ou de l'échanger contre une bonne platine CD de salon avec l'ampli et les enceintes qui vont bien. Cela t'évitera d'avoir à subir le* parasitage *des images et de la réflexion inhérentes à tellement de jeux. Ainsi, tu pourras enfin écouter de la musique en toute quiétude. Surtout quand on voit le niveau de tes goûts, on ne voudrait pas penser que quoi que ce soit puisse venir troubler ta concentration. La musique, c'est ce qui tient à bout de bras l'ambiance d'un jeu, mais un jeu de merde avec une musique géniale n'en reste pas moins un jeu de merde… Quant à mes préférences musicales à moi… Sérieusement, attendais-tu vraiment une réponse de ma part ?*

Chaos technique

Salut la Teigne,
comme je pense m'acheter un nouveau PC, je voudrais juste que tu m'éclaire sur les points suivants :
1- Est-ce qu'un disque de 4 Go suffit, en pensant à la masse d'espace disque que prennent actuellement les jeux, ou bien faut-il plus ?
2- CD-ROM ou DVD ?
3- Pour le moment, en pensant que je ne suis pas un millionnaire, vaut-il mieux un PII 350 ou un PII 400 ?
4- À ton avis, est-ce qu'il vaut mieux s'acheter une bonne 3Dfx2 et un petit AGP, ou alors balancer tout le fric sur une super AGP (genre i740 8 Mo) et laisser tomber la 3Dfx2 ?
5- Dernière question : est-ce qu'il est préférable de se payer une bonne vieille SB Awe 64, ou acheter une Maxi Sound Dynamics 3D avec 4 HP (je pense notamment aux problèmes de compatibilité) ?
Voilà, ça sera tout.
Serge.

Hips,

au moins, on ne peut pas dire que tu t'embarrasse de préliminaires béats. Où sont les incantations flatteuses dues à mon rang, misérable petit vermisseau ? Qu'est-il advenu de la bordée de compliments hypocrites sensés me mettre de bonne humeur et par là même de me rendre susceptible de te répondre ? Pour un peu, je serais tenté de t'envoyer bouler et te laisser te dépêtre de ses questions existentielles. Mais justement, comme elles doivent tarauder l'esprit de pas mal d'acheteurs potentiels d'un nouveau PC, ma conscience me pousse à faire ce qu'on pourrait appeler mon devoir. Histoire d'avoir la paix.
***1-** Ce n'est pas vraiment la taille du disque qu'il faut voir, pense plutôt à ta façon de l'organiser. Quatre Go, c'est en effet une bonne moyenne mais personne d'autre que toi ne peut savoir si tu es du genre à empiler tes jeux par dizaines tant qu'il te reste le moindre octet disponible. Si c'est le cas, tout est possible. 8, 9 ou 12 Go, pourquoi pas ? En fait, sans vouloir te pousser à la consommation, je te conseillerais plutôt de te construire une* config *comprenant plusieurs disques ou un disque divisé en deux parties. Par exemple, deux fois 2 Go au lieu d'un seul 4 Go. Cela représente deux avantages immédiats. Déjà, cela permet de faire un disque « système » comprenant OS,* softs *graphiques, tableurs ou traitements de texte et, à côté, un disque « spécial éclate » qui regroupera tes jeux, tes démos, que sais-je… Découlant de ce rangement, deuxième atout : tu pourra repérer l'origine d'un problème deux fois plus vite. Si jamais ton « disque jeu » en était la source, au pire, un formatage sauvage pratiqué sans mauvaise conscience te suffira à le résoudre.*
***2-** Si je te suis bien, tu me demande si le DVD est appelé à remplacer le CD-ROM. Sans vouloir me défiler je te répondrais : « Peut-être. Je suis informé, pas devin. » Le support DVD en est vraiment à ses balbutiements. Des débuts prometteurs mais quelque peu chaotiques. Les différentes autorités mondiales, chacune souhaitant voir triompher ses grandes marques nationales, ont encore du mal à se mettre d'accord sur des standards de lecture, sur des histoires de droits de traduction. Je ne vais pas refaire un cours sur les différentes zones et tout ce bazar mais il faut rappeler que les jeux sur DVD ne sont qu'à l'état de projets avancés. Le CD-ROM n'aura même pas à craindre un avènement de son cousin car il y a peu de chance que tous les jeux soient réédités en DVD. Donc, aujourd'hui, à ta question sibylline, je réponds CD-ROM. Mais tout pourrait changer à la rentrée, sans rire.*
***3-** Suivant un principe qui a la peau dure en matière d'achat info, si le PII400 est en vente, c'est qu'il est déjà obsolète et que beaucoup de jeux ne s'en serviront plus d'ici deux ou trois ans. J'exagère à peine. Donc, millionnaire ou pas, tu ferais bien de t'y intéresser de près. Ceci étant dit, au niveau du gain de performances par rapport à un PII350, c'est vraiment minime. Et n'oublie pas que le 400 bénéficie de la mémoire cache la plus rapide de tous les processeurs PII à l'heure actuelle même si elle se chiffre en nano-seconde et que tu ne la verra pas passer.*
***4-** Apparemment, tu t'orientes vers une config faite pour jouer, se distraire voire même s'amuser. Donc, je serais tout d'abord tenté de te conseiller la 3Dfx2 qui est vraiment étudiée pour, qui offre incontestablement les meilleures performances puisque c'est une carte dédiée et qui, justement à cause de cela, a un taux de reconnaissance et de compatibilité inégalé. Mais si tu veux vraiment prendre une combo (bossant à la fois la 2D et la 3D), alors l'I740 n'est pas un mauvais choix. Toutefois, dans cette catégorie, la palme va à la 3D Rage Pro de chez ATI.*
***5-** Si tu veux te faire un plan «gros son», méfie-toi de certaines sirènes. Quatre haut-parleurs, l'idée est tentante mais, si c'est forcément géré par la carte avec laquelle ils sont vendus, il y a très peu de jeux qui en tirent vraiment parti. Avoir quatre sources sonores dans une pièce ne signifie pas que le programme saura créer les effets de relief et la quadriphonie qu'on serait en droit d'attendre. En plus, il faudrait que tu te retrouves au centre de cette installation avec ton écran posé devant toi et non pas de biais comme c'est le cas chez la quasi unanimité des utilisateurs. Dans le cas contraire, je te souhaite bon courage au niveau du réglage des HP… En clair, vise quelque chose de plus simple.*
Goudebaïe.

TÉLÉGRAMMES

À Zuthos,
les revues auxquelles vous vous abonnez et les jeux qui sont proposés avec ne passent pas par les même biais pour des questions de poids, format etc. Keep cool, ton Starcraft arrive.

À Suzanne,
au lieu de provoquer des lésions, les moniteurs auraient plutôt tendance à les révéler. Mais, tout en n'étant pas médecin, je te conseille de lever le pied dès que tu ressens des maux de tête…

À Nico et Willie,
***Gen4* offrira des jeux complets de sport dès que nous serons convaincu que ça n'intéresse pas seulement les trois pelés que mon manque d'intérêt pour le sujet vont faire hurler.**

BOÎTE POSTALE

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni enveloppe... ni timbre, ni rien, peuvent m'écrire un *e-mail* à l'adresse suivante : teignard@planete.net. Je le lirai (probabilité : 0,1), puis j'y répondrai (probabilité : 0,001) ou le publierai (probabilité : dans tes rêves !). Bonne chance, donc !

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

ERTURE
E NOUVELLE BOUTIQUE
UE DU 4 SEPTEMBRE
SEPTEMBRE, BOURSE OU OPERA
ERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE !! Tél :
2 92 05 30
ERTURE LE 15 JUIN

UN ESPACE DE 110 M² DEDIE AUX JEUX MAC ET PC, CULTUREL, CHARME. PLUS DE 1000 REFERENCES DISPONIBLES !

MANGAS

PACK PAX CORPUS + BANDE DESSINEE OUTLANDERS VF

Un pack inédit avec d'une part un jeu manga où vous devrez résoudre le mystère du "Pax Corpus" et résister au charme et aux machinations de Kyiana Soro, votre dangereuse adversaire ; d'autre part la BD manga inédite Outlanders, produit de la plus pure tradition japonaise.

JEUX DE RÔLES

CONTIENT 12 JEUX :
- EYE OF BEHOLDER 1, 2 ET 3
- HILLSFAR
- DUNGEON HACK
- MENZOBERRANZAN
- FORGOTTEN REALMS EPIC (4 JEUX)
- SAVAGE FRONTIER EPIC (2 JEUX)

A.D. & D. FORGOTTEN REALMS VO

ULTIMA 7 VO
- BLACK GATE
- SERPENT ISLE
- FORGE OF VIRTUE
- SILVER SEED

ULTIMA UNDER-WORLD 1+2 VO

CONTIENT 6 JEUX :
- SHATTERED LAND
- STRAHD'S POSSESSION
- MENZOBERRANZAN
- WAKE OF THE RAVAGER
- STONE PROPHET
- GENIE'S CURSE

MASTERPIECE COLLECTION VO

CONTIENT 3 JEUX :
- SHADOWS OVER RIVA
- STAR TRAIL
- BLADE OF DESTINY

REALMS OF ARKANIA VO

STRATÉGIE

AGE OF EMPIRES VF

CONTRE-ATTAQUE VF

TOTAL ANNIHILATION VF

RAVE EJAY VF

HIP HOP EJAY VF

GRAND THEFT AUTO VO

SIMULATION

EF 2000 V2.0 VO

FA 18 KOREA NF

FALCON 4 VO

F-15 VF

CARTE 3D/FX 2 DIAMOND 8 Mo
Le plus puissant des accélérateurs 3D !!!

DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES

ake 2 VF	349 Frs	Blade Runner VF	369 Frs
g Commander Prophecy VF	349 Frs	Redline Racer VF	299 Frs
imate Race Pro VF	299 Frs	Hellfire NF	169 Frs
anic VF	399 Frs	Die by the Sword VF	369 Frs
upe du Monde 98 VF	??? Frs	FIFA 98 VF	349 Frs

ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES : 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS Mº BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48H CHRONO - Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au
01 43 14 04 49
3615 CYBERVISION
http://www.cybervision-info.com

MAC

DIABLO VO

F-A 18 KOREA VO

TOP GUN VO

MDK VO

AUTRES TITRES MAC :

- Settlers 2 VO	379 Frs
- Dark Colony VO	299 Frs
- Shadow Warrior VO	369 Frs
- Civilization 2 VF	369 Frs
- Warcraft 2 VF	379 Frs
- Quake VF	369 Frs
- Duke Nukem VF	369 Frs
- Marathon Infinity VO	299 Frs

CADEAU ! POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM : CYBER-VISION VOUS OFFRE LES FRAIS DE PORT A 30 FRS

...ment à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

...m ..... Prénom .....
...resse .....
.....
...de Postal ..... Ville .....
...glement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
___/___/___/___ Date d'exp. __/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
❑ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❑ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
❑ Pour 2 jeux achetés : FRAIS DE PORT OFFERTS !	0 Frs
TOTAL	

Votre pire ennemi :

02:57

le chrono

Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD
"Simulation très ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE
"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES
"Conduite très réaliste, circuits de qualité"

Licence exclusive du
champion du monde de rallye,
COLIN McRAE
SUBARU
SUBARU
Hella
PIRELLI
PIRELLI
STi
STi
C'est vraiment un volant que vous voulez?
TM
COLIN McRAE
RALLY
www.colinmcrae.com
PlayStation
Codemasters
PC CD ROM Windows 95
La version PlayStation est compatible avec la manette DUAL SHOCK
© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

Machines arrière ?

Malgré un catalogue fin 98/début 99 plutôt axé sur la console, **Acclaim** *nous attend au tournant avec* **Turok 2**, **Shadowman**, *et surtout* **Machines**. *Ce dernier est un jeu de stratégie/gestion en 3D temps réel jouable jusqu'à quatre en Multijoueur (le sabotage et l'espionnage étant gérés, cette option devrait être prisée). Après avoir pris le contrôle de l'une des quatre formes de vie proposées, vous devrez développer et créer jusqu'à 18 types de machines, 9 genres de structures ainsi que 25 armes différentes. Trois vues peuvent être choisies (aérienne, caméra subjective ou* Tomb-like*). L'environnement, enfin, sera sensible à de multiples variations : jour/nuit, nuages de poussière, brouillard, etc.* ■

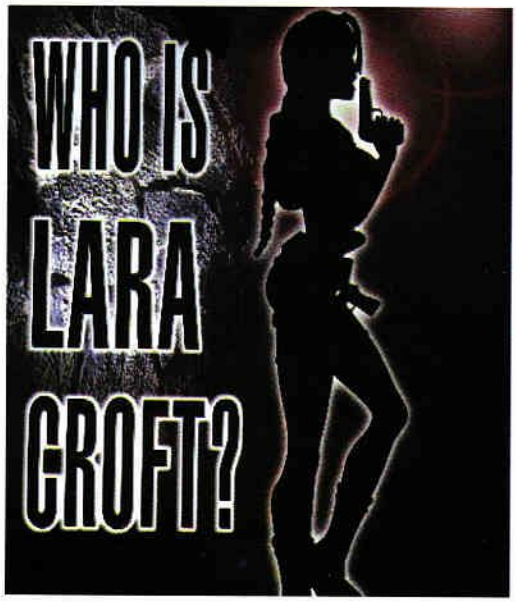
BRÈVES

• **Ritual Entertainment** a fait savoir que la démo de **Sin** sera disponible sur le Net à partir du dimanche 26 juillet. Au moment où vous lirez ces lignes, la démo du prochain gros *quake-like* devrait donc être téléchargeable

• **Blizzard**, qui tentait d'assigner en justice Micro Star Software, a vu sa plainte rejetée par la cour suprême de Los Angeles. Stellar Forces, l'*add-on* non officiel de StarCraft et le sujet du litige, est donc toujours disponible à la vente aux États-Unis. ●

Boulot au soleil

Kalisto, société de développement multimédia, spécialisée dans la production de jeux vidéo, recherche pour son entreprise située à Bordeaux, 25 **programmeurs débutants** et **expérimentés** et **25 infographistes** (infographistes designers, infographistes animateurs, infographistes mapeurs). Si en plus vous êtes beau, riche, intelligent et drôle, cela pourrait faire plaisir à quelques jeunes femmes de notre connaissance (bien qu'elles aient déjà ce qu'il faut sur place d'après Moby leur musicos…). Les candidatures sont normalement à faire parvenir à : Digit Compétences, 35 rue Saint-Georges, 75009 Paris ou consultez le site Web : **www.digit_competences.com**. Sinon, envoyez vos C.V. et lettres de motivation à Kalisto, Cité Mondiale, Parvis des Chartrons, 33074 Bordeaux (Valérie Gelez). Avec plus de 150 personnes à l'heure actuelle, une dizaine de projets en cours et une politique de développement très ambitieuse, Kalisto pourrait fort bien devenir en peu de temps un incontournable. Et en plus, la vie à Bordeaux est plutôt géniale (on a testé). Alors foncez ! ■



LARA SE FAIT MOUSSER

Alors que Elizabeth Hurley (*Austin Powers, Passager 57*) est toujours officieusement pressentie pour incarner Lara Croft **sur grand écran, les rumeurs continuent à jouer avec les noms de Demi Moore et même Steven Spielberg ! (en tant que réalisateur évidemment, pas dans le rôle de Lara Croft…). Histoire de faire monter encore un petit peu la pression, Eidos et Paramount ont sorti des affiches « teasers » portant la mention « Qui est Lara Croft ? » Celles-ci ont aussitôt envahi les sites de *news* Internet et…, les pages de divers magazines dont je tairais les noms (hum…).** ■

Quake II bis

Après l'annonce le mois dernier du premier add-on *consacré à Unreal, c'est au tour de Quake II d'en remettre une couche avec le concours de* **Rogue Entertainement**. *Déjà responsables du Mission Pack 2 de Quake, ces derniers s'accaparent dans un élan de logique planétaire le Mission Pack 2 de Quake II.* **Ground Zéro** *(du nom de l'extension) réunira 14 niveaux solo et 15 niveaux* deathmatch. *Trois nouveaux monstres et quatre nouvelles armes ont été ajoutés au jeu original. Parmi ces dernières, les amateurs de Doom auront l'immense plaisir de découvrir une… tronçonneuse ! Deux types de mines ainsi qu'une bombe antimatière feront également parti des surprises. On nous promet de surcroît des monstres à l'I.A.* boostée *et des niveaux au* design *très travaillé.* ■

Morts sur la grille

L'équipe australienne de **Beam Software** (K.K.N.D. 1 et 2) présentait à l'E3 : **Dethkarz**, une course auto futuriste distribuée en France par Infogrames. Destiné uniquement aux gros PC équipés d'une carte accélératrice 3D (natif 3Dfx et PowerVR), ce titre propose 12 circuits dans 4 environnements différents. Les quatre véhicules proposés (sans compter ceux cachés) pourront être modifiés et disposeront tous de caractéristiques de course et de combat uniques. Dethkarz, comme WipeOut, vous permettra en effet de vous débarrasser de vos concurrents à l'aide d'un arsenal assez conséquent ! Compatible Force Feedback, ce jeu devrait proposer des interactions avec le décor et des véhicules aux réactions physiques aussi spectaculaires que réalistes, les circuits ne lésinant pas sur les accidents de terrain ! Prévu pour Noël 98, Dethkarz est le premier titre d'une longue série de jeux comprenant BioTech : Liberator, Conglomerate, Robot Madness et Ritual. Pour plus de renseignements sur ces différents titres, je vous conseille d'aller faire un tour sur le site suivant : **www.beam.com.au/current_projects.html**. ■

Ultimate série ?

Ultimate Race Rally *fera suite à Ultimate Race Pro en fin d'année. Toujours développée par* **Kalisto**, *cette simulation automobile opposera 16 pilotes sur quatre circuits. De 6 à 9 km, ces circuits auront pour cadres : la Grèce, la Scandinavie, les Alpes et l'Afrique. Graphiquement toujours aussi accrocheur, Ultimate Race Rally nécessitera au minimum un P166 avec 32 Mo de RAM. Il sera également natif PowerVR PCX2. Sur le Net, le joueur aura la possibilité d'affronter 15 adversaires humains, le mode Solo se contentant en revanche de 7 pilotes contrôlés par l'ordinateur (trois niveaux de difficulté). Les 16 voitures de compétition pourront toutes être configurées par le joueur, de façon à les préparer aux différents circuits (obstacles, revêtements, etc.) et aux conditions météo annoncées.* ■

Ouï Nide ïou !

Ben vi. On a besoin de vous à **Gen4** *! En effet, étant donné qu'on use nos* **pigistes** *à une vitesse folle, on recherche des petits nouveaux qui n'en veulent pour pouvoir se défouler. Alors si vous avez entre 20 et 30 ans, que vous savez écrire comme un dieu, que vous parlez l'anglais sans problème, que vous habitez la région parisienne, que vous possédez une bonne machine et plein de temps libre, envoyez-nous une lettre de motivation, un C.V. et le test d'un jeu relativement récent rédigé par vos soins et avec amour d'environ 2000 caractères. Comme pour nous, la forme est aussi important que le fond, vous avez intérêt à nous faire marrer sinon ça va chier. Envoyez vos lettres à* **Génération 4, Opération Chair à Canon, 5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex**. ■

DESTRUCTION INTÉGRALE

L'une des petites surprises de l'E3 fut la découverte du quatrième épisode de la série Mortal Kombat. MK4 **abandonne en effet la vidéo pour la 3D temps réel, sans que sa jouabilité en souffre le moins du monde. Les fans de la série seront donc aux anges, les autres (comme moi), continueront à prier pour que Namco (Tekken 3, Soulblade) se décide à adapter ses titres sur PC. Pour revenir à MK4, sachez que ce dernier propose 15 personnages dont les désormais fameux Sub-Zero, Raiden, Johnny Cage, Sonya et Liu Kang.** ■

BRÈVES

• Plus de 1000 jeux seront présentés lors du prochain **E.C.T.S.**, se déroulant du 6 au 8 septembre prochain

• **Volition Software**, l'équipe anciennement rattachée à Parallax Software (Descent) et récemment responsable de Descent FreeSpace a annoncé ses prochains projets. Ces derniers comprennent le *mission-disc* et la suite de Descent FreeSpace, un jeu de course automobile futuriste (encore un) ainsi qu'un jeu de rôle (bis)

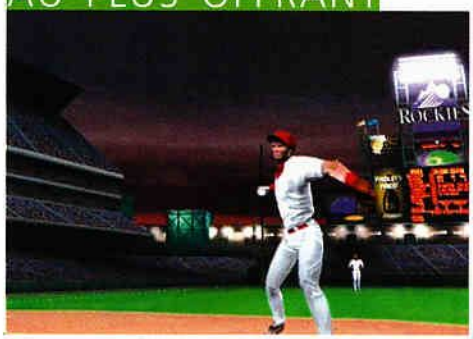
• **Revolution Software**, l'équipe de développement à l'origine des Chevaliers de Baphomet, a mis fin juin un terme à sept ans de collaboration avec Virgin. Elle cherche actuellement un nouveau distributeur pour **Blackout** (titre provisoire), son prochain jeu prévu pour 99

• **Michelin** a mis son site à l'heure (www.michelin-travel.com/), de la Coupe du Monde de football. Vous y trouverez toutes sortes d'informations sur les villes accueillant les matchs, des milliers d'adresses, des bribes d'histoire, etc. ●

Diablo à la française

Nous savions que **Delphine Software** travaillait dans le plus grand secret sur un autre projet que Moto Racer 2. C'est par le biais d'*e-mail* et après l'E3 que l'équipe française s'est décidée à diffuser les premières informations le concernant. Son nom : **Darkstone**. Jeu de rôle médiéval fantastique dans la lignée de Diablo, ce titre vous confrontera à Drakk, le dernier représentant d'une lignée de dragons. Seul et désœuvré, ce dernier décide de passer le temps en anéantissant le monde. Élu par le bon peuple : Grand Pourfendeur de Dragon Officiel, vous devrez mettre la main sur sept cristaux magiques qui vous permettront d'invoquer l'Orbe du Temps et d'anéantir Drakk. Entièrement en 3D temps réel, Darkstone sera optimisé pour les cartes compatibles D3D et vous donnera un contrôle total sur la caméra (rotation et zoom). Jouable jusqu'à huit en réseau, ce jeu inclura également un générateur de quêtes, des décors extérieurs (villages, clairière) aussi bien qu'intérieurs (cavernes, châteaux, donjons), 22 types d'armes et 32 sorts différents. ■

MESSIAH AU PLUS OFFRANT



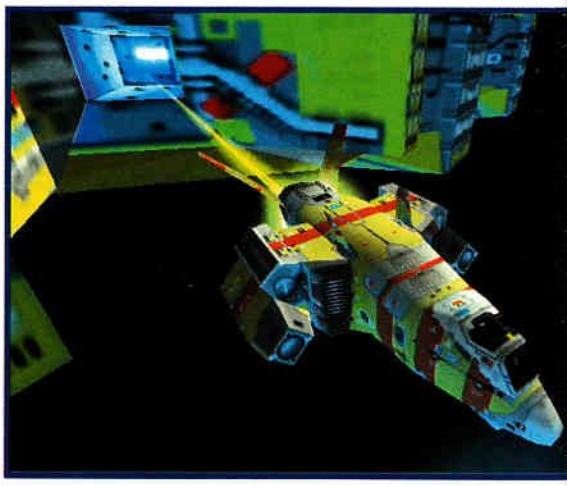
On ne sait pas pour l'instant s'il sera distribu en France (*a priori* non), mais VR Baseball 200 **sera la première simulation sportive à utilis le moteur 3D de Messiah. Développé par** Sh Entertainment**, ce moteur a séduit VR Sports par son incroyable potentiel dans le domain de la modélisation et de l'animation des joueurs. Par le passé, un personnage devait se contenter de 300 polygones, le moteur de Messiah permettra aux joueurs de VR Baseball 2000 d'afficher jusqu'à 3000 polygones chacun !** ■

Aide aux développeurs

Fondée en 1993, **Virtools** *est une société française employant actuellement une douzaine de personnes. Celle-ci s'apprête à lancer sur le marché* **NeMo Dev**, *une plate-forme de développement de jeux destinée aux développeurs. Simple, souple et extrêmement complète, NeMo Dev permet d'accélérer le processus de développement d'un jeu. elle propose pour cela de nombreux outils et niveaux d'accès permettant aux développeurs de se concentrer sur le scénario, la jouabilité et l'interactivité de leur jeu. Une version « allégée » de NeMo Dev, baptisée NeMo Creation, sera accessible aux développeurs indépendants en fin d'année. Pour plus de renseignements, vous pouvez aller faire un tour sur les sites suivants : www.virtools.com ; www.nemosoftware.com ; et www.theswapmeet.com.* ■

The New Frontier

Les p'tits gars de **Relic Entertainment** *ont quitté quelques jours le Canada pour venir nous présenter* **Homeworld**, *leur jeu de stratégie en 3D temps réel. Ils espèrent avec ce titre sortir du carcan des C & C-like en exploitant un cadre uniquement spatial. Libre de déplacer la caméra où et comme bon lui semble, le joueur peut se permettre les rotations et les zooms les plus audacieux. Chaque vaisseau est ainsi modélisé dans ses moindres détails et réagit de façon extrêmement réaliste à vos directives. Si vous demandez à une escadrille d'aller se ravitailler, les vaisseaux qui la composent iront se coller aux flancs d'énormes ravitailleurs dans une débauche de superbes effets de lumière. Accéléré 3D, Homeworld sera jouable jusqu'à huit via Internet.* ■



En juin, chez ton marchand de journaux

c'est 100% FOOT

avec VIP WORLD CUP 98 : 2 CD-ROMS entièrement consacrés au foot sur PC.
Le plein de démos jouables de jeux de foot,
Un programme en version complète sur la coupe du monde 98,
les meilleurs sites internet sur la coupe du monde.

Retrouve également toute l'actualité du shareware avec SHAREWARE NEWS, le CD-ROM entièrement consacré au shareware en contient plus de 200...

Décolle immédiatement avec le numéro spécial simulateurs (avions, hélicoptères, tank) de GAMES NEWS, le CD-ROM des démos qui décoiffent...

BON DE COMMANDE
à envoyer à Nova Multimédia
Schulstrasse 62 - 77694 Kehl - Allemagne
règlement par chèque ou mandat lettre, le port est compris

Nom :
Prénom :
Adresse :

VIP WORLD CUP 98	48 Frs	☐
SHAREWARE NEWS	38 Frs	☐
GAMES NEWS	38 Frs	☐
TOTAL A PAYER		Frs

Ces titres sont édités par

Une nouvelle rivale pour Lara

Fondé par d'anciens membres de Bullfrog, l'équipe anglaise **Mucky Foot** *présentait à l'E3 son premier jeu :* **Urban Chaos**. *Distribué par Eidos et prévu pour 99, ce jeu d'aventure/action en 3D temps réel éclipsait totalement Tomb Raider III, également présenté sur le stand Eidos. Capable de franchir les grilles, de sauter du toit d'un* building *à un autre, Darcy, l'héroïne du jeu, évoluait librement dans une superbe ville sinistrée. Si la démo du jeu ne nous permettait pas de diriger plus de quelques minutes cette jeune donzelle, elle suffit amplement à nous convaincre de la qualité du moteur 3D utilisé. Très facile à contrôler, Darcy pouvait voir son reflet dans les flaques d'eau et provoquer des rides à leur surface en les traversant. Impressionnant.* ■

Un travail de...

Prévu pour Noël 98, **Les Fourmis** suivra de peu la sortie de Corsaire, également chez **Microïds**. Adapté de l'excellent roman de Bernard Werber, ce jeu en respecte le scénario (sans empiéter sur celui du second roman) et les principes. Entièrement en 3D temps réel, Les Fourmis emploie un système d'intelligence artificielle unique, développé par des spécialistes et utilisé pour la première fois par Microïds. Cette I.A. permettra aux différentes races de fourmis de réagir de façon extrêmement réaliste à un environnement en constante évolution : saisons, météo, événements spéciaux (attaque d'un oiseau, etc.). Vous devrez aider vos fourmis (dont le nombre peut monter jusqu'à 400 à l'écran !) à découvrir leur territoire, à développer leur fourmilière, à surmonter leurs peurs et à résister aux agressions du monde extérieur. Encore à l'état d'ébauche, le jeu bénéficie déjà d'un moteur 3D d'une grande qualité, jouant de façon réaliste avec le relief. Une option Multijoueur est d'ors et déjà annoncée. ■

Changement de station

Vicarious Visions *est actuellement à la recherche d'un distributeur pour* **Terminus**. *Ce titre mêle simulation spatiale, Multijoueur et action/aventure en l'an 2197. L'univers du jeu et les événements scénaristiques qui le bouleverse sont gérés de façon dynamique et modifiés en temps réel pour permettre à Terminus de bénéficier d'une durée de vie quasi-infinie. Doté d'un moteur full 3D (baptisé Exodus Engine) proposant des graphismes 16 bits et une résolution de 640 x 480, Terminus supportera l'immense majorité des cartes 3D en Glide ou en OpenGL. Ce moteur devrait d'ailleurs être proposé à des éditeurs tiers d'ici la fin de l'année (la sortie du jeu étant planifiée pour novembre).* **www.vvisions.com/** ■

STRATÉGIE EN BOÎTE

Pour environ 250 F., vous pouvez actuellement mettre la main sur les Ultimate Strategy Archives **de** Interplay. **Cette compilation regroupe huit titres dont l'indémodable Civilization, X-Com : UFO Enemey Unknown, le récent et sympathique Dark Colony, M.A.X., Heroes of Might & Magic, Deadly Games (la version Multijoueur de Jagged Alliance), ainsi que les versions Deluxe de Conquest of the New World et Railroad Tycoon. Si vous êtes un tant soit peu fan de stratégie, cette compilation devrait vous permettre de consolider vos références !** ■

POWERED BY matrox

Quand on parle de fine lame de la 3D, à quelle carte pensez-vous ?

Vous pensez avoir la meilleure carte graphique pour jouer en 3D... en êtes-vous sûr ? Testez votre matériel .... et vérifiez par vous-même. Pouvez-vous :

- ☐ Accélérer Forsaken à plus de 100 frames par seconde ?
- ☐ Jouer à Jedi Knight en 1280 x 1024 ?
- ☐ Etre ébloui par les couleurs saturées, contrastées et lumineuses de Quake II grâce au Vibrant Color Quality ?
- ☐ Lisser les contours et les angles avec le filtrage trilinéaire par pixel ?
- ☐ Bénéficier jusqu'à 16Mo de mémoire pour stocker les riches textures de vos jeux 3D ?
- ☐ Bénéficier aussi de la plus haute accélération 2D du marché ?
- ☐ Optimiser au maximum le mode 2X de votre bus AGP ?
- ☐ Zapper paisiblement depuis votre canapé entre titres DVD et jeux 3D sur TV ?
- ☐ Accélérer au maximum toutes vos applications grâce au DualBus 128 bits ?
- ☐ Vous féliciter de ne pas avoir dépensé tout votre argent de poche pour seulement un upgrade 3D ?

Si vous avez répondu « oui » à toutes ces questions, vous avez fait le bon choix ! Vous possédez déjà Mystique G200, la fine lame de la 3D. Dans le cas contraire ? Ne désespérez pas... il vous reste encore une chance.

➤ **Pour en savoir plus, surfez sur le site web Matrox www.matrox.com/mga**

Mystique G200
Accélération pour les applications 2D familiales et les jeux 3D
1390 FTTC
Extension de mémoire 8Mo 360 FTTC

Rainbow Runner G-Series
Carte fille pour le montage vidéo et tuner TV
Disponible Q3 '98

Matrox DVD Video
Module DVD pour Mystique G200
Disponible Q3 '98
590 FTTC

Matrox France, 2 Rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex. Tel: 01 45 60 62 00 Support technique: Hot line ouverte 6 jours/7 (01 45 60 62 75), Internet (tech_support_graphic@matrox.fr), Fax (01 45 60 62 05). Au Québec, appelez: (514) 969-6330

matrox

Depuis Settlers, Lords of the Realms 2 et Démons & Manants, il devient de plus en plus rare de pouvoir régner sur ses terres en convoitant celles des autres... Point de paysans à fouetter, de fermières à taquiner et encore moins de valeureux chevaliers à envoyer au combat. Heureusement nous arrive Knights and Merchants ! De la production d'ouvriers spécialisés à la construction de multiples bâtiments différents, en passant par la gestion d'une dizaine de ressources, ce jeu imposant risque bien de passionner les nostalgiques de Populous.

Malgré une apparente complexité, la prise en main sera immédiate grâce à des menus et à des tableaux peu nombreux et très clairs, privilégiant les icônes explicites aux intitulés barbants. C'est fort heureux, vu le nombre de bâtiments (25) et d'ouvriers (13) différents ! On trouve pêle-mêle l'inévitable mairie, la ferme, le vignoble, la menuiserie, la scierie, la boulangerie, le moulin, l'armurerie, la caserne, etc. Généralement, une ressource récoltée suivra une chaîne de production précise et parfois longue.

La gestion, si elle est prédominante, n'est cependant pas le seul point fort du jeu puisqu'à un certain niveau d'évolution, on pourra entraîner fantassins, chevaliers et archers pour les envoyer au combat par régiments entiers... À condition de savoir fabriquer leurs équipements !

D'ores et déjà précis et méthodique, Knights and Merchants est surtout très soigné graphiquement. Comme dans Settlers, les animations des bonshommes sont incroyablement détaillées et donnent une véritable impression de vie au village. Pour l'instant, le temps serait donc au beau fixe si justement il était géré et surtout, si le jeu n'était pas d'une épouvantable lenteur. Gageons que la version finale comportera un réglage de la vitesse. On pourrait alors se retrouver avec une fort belle surprise ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Comme son nom l'indique, ce jeu de gestion-stratégie ambitieux permettra d'administrer un village médiéval et de faire la guerre aux voisins. Diablement prometteur, visiblement très complet, va-t-il révolutionner le genre ?

Le seigneur des tonneaux

Knights and Merchants

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Topware / Sortie : septembre

Prêt ?

Démarrer

SIDEWINDER
Force Feedback Pro

Recommandé pour :

- Daytona USA Deluxe
- Flight Simulator 98
- G-Police
- Red Baron II
- Sabre Ace
- Spearhead
- Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.

Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

Développé à partir de nombreux documents historiques, Corsaire ne se contente pas de proposer des boulets, des canons et des navires conformes à ceux d'époque. Il utilise aussi de façon originale certains des documents recueillis. Le *fog of war*, par exemple, loin de n'être qu'un brouillard impersonnel, a été conçu à partir de cartes très anciennes (des crayonnés souvent peu conformes à la réalité). Le jeu en lui-même vous confie la « carrière » d'un corsaire. Votre première tâche consistera à décider de sa nationalité : anglaise, espagnole, française ou hollandaise (une cinquième nationalité sera accessible en mode Multijoueur, ce dernier permettant de réunir jusqu'à cinq corsaires). Cette décision prise, il devra défendre le comptoir de sa nation, protéger la maison du gouverneur, développer sa réputation et accroître son armada. Le tout consiste ensuite à prendre des risques calculés. Si vous envoyez trop souvent votre corsaire au combat, ce dernier risque de mourir et la partie sera alors automatiquement perdue. En revanche, si vous le ménagez de trop, il passera pour un lâche... À vous de trouver le juste équilibre. Pour minimiser les risques vous pourrez avoir recours à des espions. Ces derniers vous informent sur la position des corsaires ennemis, la cargaison des bateaux et peuvent effectuer des sabotages.

Bâbord toute !

La présence de véritables abordages constitue l'une des principales originalités de Corsaire. Ces derniers peuvent comporter jusqu'à 10 écrans de *scrolling* (en proportion de la taille des navires) et vous donnent accès à six types d'unités (moussaillon, prêtre, capitaine, etc.) ainsi qu'à divers « outils » (grappins, planches, canons à mutinerie, etc.). Ce mode Abordage ne constitue que l'un des nombreux aspects du jeu, comportant également le combat naval (choix des canons et des boulets), le commerce (système « *drag & drop* ») et la gestion de son armada (achat d'hommes et de marchandises). Corsaire sera enfin constitué d'une douzaine de missions allant de la capture de Barbe Noire à la protection de Porto Rico. ■

Thierry Falcoz

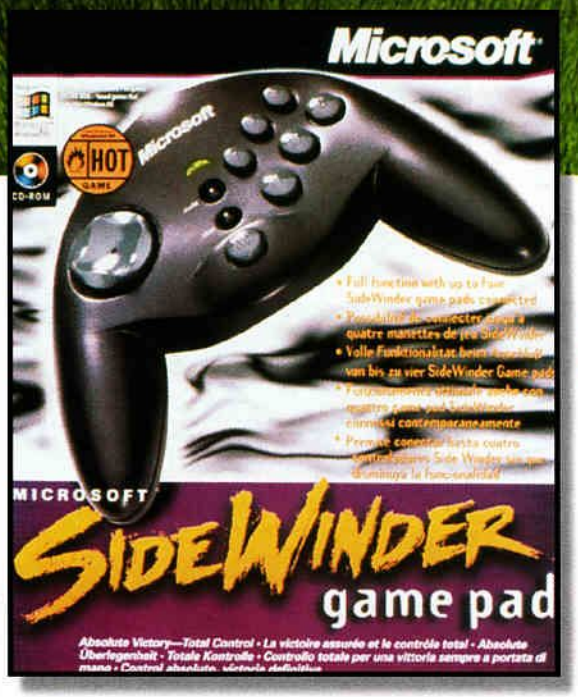
Inspiré du prestigieux Pirates ! de Microprose, Corsaire est le nouveau jeu de stratégie en temps réel de Microïds. Un projet de longue date alliant action, gestion, négoce et... abordages !

Souquez moussaillons !

Corsaire

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Microïds / Sortie : **septembre**

BUT !



Sidewinder Game Pad

la manette idéale pour toutes vos simulations sportives

Pour nous faire pardonner les images (vieilles et moches) passées dans le numéro de juillet, voici les derniers screenshots à nous avoir été tout spécialement envoyés par George Broussard (le chef de projet). Superbe non ? Des détails :

- l'avion de chasse présent sur l'une des captures pourra être utilisé pour détruire l'intérieur du hangar ;

- sur la capture où Duke se trouve à l'arrière d'un camion, il pourra abattre des avions de chasse en vol et même truffer de plomb un T1000 égaré !

Nous vous tiendrons bien sûr régulièrement au courant de l'avancée du projet.

DUKE NUKEM FOREVER

Éditeur : 3D Realms/GT Interactive / Date de sortie : mars 99

OLITEC PC

Je prends la parole : "Vous avez reçu 8 messages, 5 fax et 3 E-mails..."

Le 1er modem pour surfer sur Internet en V90 et K56flex

NOUVEAU
à partir de****
1069,65 F HT
1290 F TTC

NOUVEAU
Self Memory 56000
V90 & K56Flex

Nouvelles fonctions

- Annonce vocale du nombre de messages, fax et E-mails* reçus
- Impression automatique des E-mails et des fax
- Identification du numéro de l'appelant** "Caller ID"
- Passage à l'an 2000***

* Chez World-Net, fonctionne simplement avec un abonnement Internet. Chez tous les autres providers, un abonnement complémentaire est nécessaire.
** Sous réserve d'abonnement au service "Présentation du numéro de France Télécom".
*** Sous réserve que votre ordinateur gère le passage à l'an 2000, sauf offre Internet.
**** Prix du Self Memory V90 E-mail - Produit présenté Self Memory V90 Phone, prix HT : 1152,57 F, prix TTC : 1390 F

Attention, chutes de prix sur toute la gamme Olitec 56000

V90 UPGRADEABLE

903,81 F HT
~~1069,65 F HT~~

PRIX TTC : **1090 F TTC** ~~1290 F TTC~~

E-mail Self Memory 56000

Phone Self Memory 56000
986,73 F HT ~~1152,57 F HT~~ PRIX TTC : **1190 F TTC** ~~1390 F TTC~~

Speed Voice 56000
737,97 F HT ~~820,89 F HT~~ PRIX TTC : **890 F TTC** ~~990 F TTC~~

Self Memory 33600
655,05 F HT ~~737,97 F HT~~ PRIX TTC : **790 F TTC** ~~890 F TTC~~

OLITEC • 1er fabricant français de fax modem répondeurs et de logiciels de communication

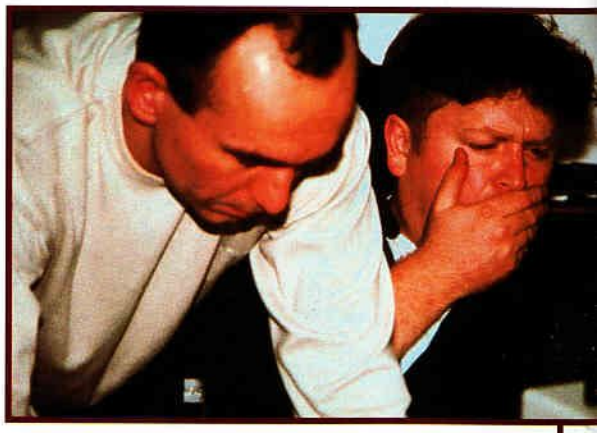
OLITEC • BP 592 • 54009 Nancy Cedex • Tél. 03 83 30 90 00

derBYTE Anti-Virus. Ce dernier avait trouvé le virus et l'avait "tué". Tom chargea une version *shareware* de TBAV sur le Net et l'installa sur les machines de tout le monde, pour les nettoyer. Nous avions perdu un après-midi à vacciner nos machines. Mais au moins, nous avions évité le pire.

Lionhead fou de foot

» Depuis la dernière fois, deux nouveaux venus nous ont rejoints. Tous deux viennent de l'équipe de Dungeon Keeper. Ils avaient quitté Bullfrog pour partir en voyage.

Jonty Barnes est un travailleur énergique, qui s'occupe des routines d'intelligence artificielle. C'est



En septembre 97, Lionhead a été infecté par son premier virus. Voilà comment tout est arrivé... Nous avions mis plusieurs personnes sur la création du logo de la compagnie. Une société de conception graphique, un ami de l'un de nos programmeurs (artiste talentueux) et même un graphiste de *2000 AD* (une BD anglaise, célèbre par son personnage fétiche : Judge Dredd). Finalement, nous avons déclaré vainqueur le Lionhead de Evie McLaughlin, qui avait déjà créé le logo Bullfrog. Ravie d'avoir été choisie, elle a immédiatement dupliqué des disquettes avec le logo sous différents formats. Ces dernières ont très vite fait le tour de l'équipe, chacun se faisant son fond d'écran ou son économiseur. Malheureusement pour nous, les disquettes étaient infectées. Tout le monde a paniqué lorsque le klaxon "Alerte Rouge" de Star Trek a retenti sur la machine de Mark Webley. "*Mer... Un virus ! Lequel ? Qu'est-ce qu'il fait ?*" N'ayant jamais attrapé ce genre de sale bête auparavant, j'étais terrifié. Allais-je perdre huit semaines de travail dans un reformatage de nos disques durs *via* le réseau ? Heureusement pour nous, Mark avait installé Thun-

Ce mois-ci encore, Steve Jackson vous raconte le quotidien de Lionhead, la société de Peter Molyneux. Alors que Black & White se précise, l'équipe travaille sur divers outils... Entre deux championnats de Fantasy Football et un virus !

Notre premier virus

Lionhead (4e partie)

Fantasy Football

Fantasy Football est un jeu de pari sur le championnat anglais. Le *Daily Telegraph* a ainsi attiré plus de 350 000 personnes avec ses tables de résultats. Mais de nombreux joueurs ont organisé leurs propres ligues ! Un groupe d'amis constitue une équipe, chacun choisissant à son tour des joueurs (du vrai championnat britannique). Un gardien, deux ailiers, deux défenseurs centraux, quatre milieux de terrain et deux attaquants (plus quatre ou cinq remplaçants). Ensuite, après chaque journée de championnat, ces joueurs gagnent des points selon les performances de leurs vrais modèles (trois points par but, deux points pour une passe décisive, trois points pour les gardiens et défenseurs s'ils empêchent un but, moins un point pour le deuxième but concédé et tous les suivants...).

aussi un *Spurs* (comprenez un fan de Tottenham Hotspur FC). Il nous a carrément pris la tête en gagnant la première semaine de championnat de Fantasy Football (Cf. encadré) et quelques autres aussi. Il s'est aussi forgé une réputation de " tombeur " de Lionhead. Il n'arrête pas de nous gonfler avec les hordes de jeunes filles qui font la queue pour rester chez lui. Nous l'écoutons et l'encourageons, mais en secret, nous sommes tous jaloux. Une de ses premières tâches a été de programmer une routine qui calculait le chemin le plus court pour aller d'un point A vers un point B dans un labyrinthe. Lorsqu'il eut fini, il paria avec Peter que s'il arrivait à planter le programme, il lui offrirait une version de Final Fantasy VII et que sinon, ce serait le contraire. Peter a perdu !

» L'autre nouveau est Mark Healey, notre résident permanent. Quelle que soit l'heure, on a l'impression qu'il vient juste de se lever. Des cheveux bicolores, *sneakers* et T-shirt, des anneaux dans le nez... la totale ! Il fait souvent des week-ends prolongés à Amsterdam..., on se demande bien pourquoi ! Il est aussi guitariste/batteur à temps partiel, mais c'est surtout un artiste de talent. 95 % des graphismes de Dungeon Keeper viennent de la super-souris de Mark. En regardant par-dessus son épaule, je vois en ce moment un paysage vallonné dans les tons turquoise. Un clic et le mot " BLAH " apparaît en rouge de derrière une colline, s'élevant dans le ciel. Un nouveau clic et il commence à neiger. Que fait-il ? Il apprend à utiliser 3D Studio Max. Vu que le logiciel coûte dans les 25 000 F., j'en déduis que ce qu'il a fait est exceptionnel... Mark est dans tout ce qui est alternatif. Ce qui pour le reste de l'équipe est de la dégénérescence hippie est pour Mark une vue alternative de la réalité. " *De toute façon, continue-t-il, qui vous dit que votre réalité est la bonne ? Ce n'est qu'une des innombrables réalités possibles...* " Enfin, il est temps de se mettre sérieusement au travail...» ■

Steve Jackson

Les goûts de Lionhead

Notre confrère japonais LOG-iN a posé à l'équipe de Lionhead une question existentielle que nous ne pouvions omettre. Pour chacun, quel est son jeu favori du moment, le CD Audio qu'il écoute et la Spice Girl qui l'intéresse.

Peter Molyneux : Goldeneye (N64) / Terra Ferma *Turtle Crossing* / Scary Spice.

Steve Jackson : Myth (PC) / Deep Forest *Deep Forest 3* / Posh Spice.

Mark Webley : Turok (N64) / *Terry Hall Laugh* / Scary Spice.

Tim Rance : Diddy Kong Racing (N64) / *Trainspotting Soundtrack* / Posh Spice.

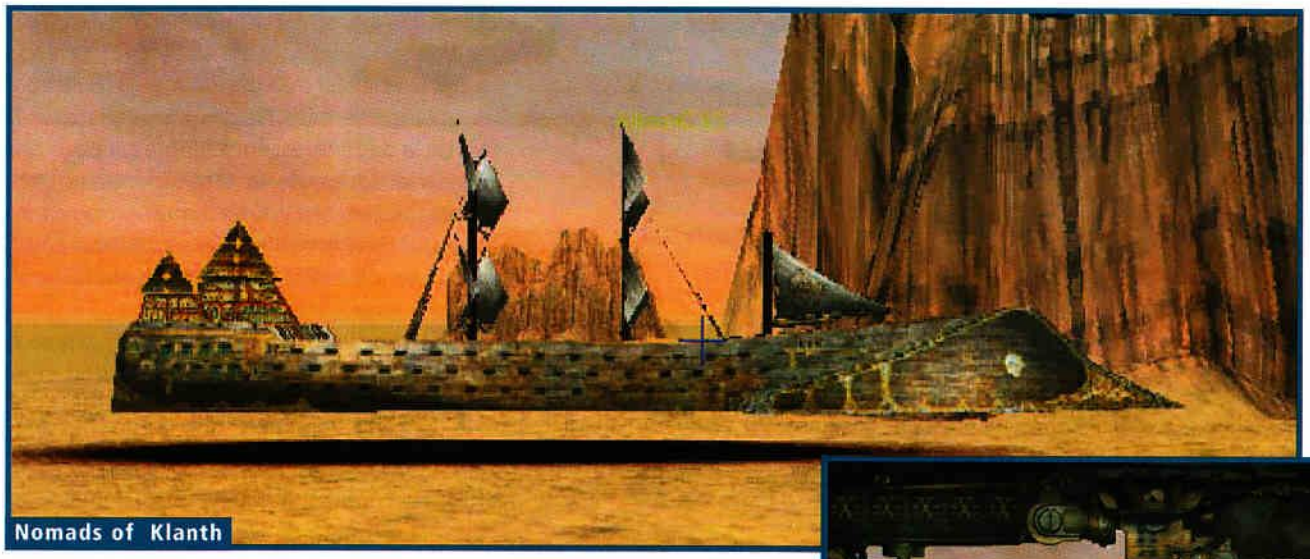
Jonty Barnes : Diddy Kong Racing (N64) / The Charlatans *Melting Pot* / Scary Spice.

Mark Healey : Carrom (un jeu de plateau indonésien où on doit mettre des jetons dans des trous) / Sizzla Praise *Ye Jah* / Scary Spice.

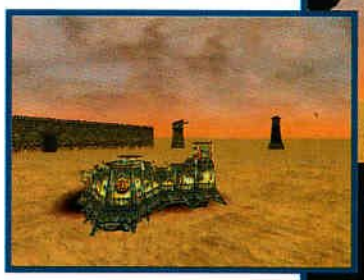
Paul Nettleton : Quake II (PC) / Propellerheads *Desksanddrumsandrockandroll* / Baby Spice.

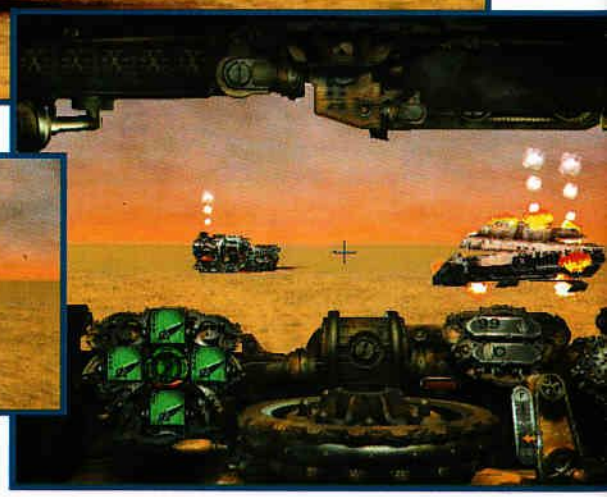
Fighter Ace

Mais si jusqu'ici nous ne connaissions l'équipe de VR-1 que comme développeur de jeux, elle est aussi connue dans le milieu pour vendre sous licence sa technologie, spécialement optimisée pour le jeu *on-line*. On peut citer le VR-1 Conductor, un *kit* de développement adapté à la création de jeux Multijoueur, en particulier ceux impliquant un grand nombre de participants *via* Internet. Il semblerait que cette technologie ait fait ses preuves avec Fighter Ace. Effectivement lors du *bêta-testing*, ce jeu se montrait remarquablement apte à gérer


Nomads of Klanth

VR-1 n'arrive pas comme un parfait inconnu sur la scène du jeu *on-line*, puisqu'on leur doit déjà le fameux Fighter Ace, jouable sur l'Internet Gaming Zone de Microsoft, moyennant finance et résidence sur le continent nord-Américain malheureusement. Récemment, un nouveau titre VR-1 a fait ses débuts sur la Zone, en l'occurrence UltraCorps, un jeu de stratégie se jouant au tour par tour (et par conséquent accessible à toutes les connexions), visant à la conquête de la galaxie.





Malgré la présence des développeurs de Everquest, et de serveurs tels que Heat.net ou Gamestorm, les jeux « en ligne » se sont fait plus discrets cette année à l'E3. À part VR-1, qui présentait toute une gamme de produits optimisée pour le Multijoueur.

Pepelaz

Du jeu sur la ligne VR-1

des connexions moyennes, comme celles que l'on obtient souvent de notre côté de l'Atlantique ! Actuellement plusieurs services de jeux *on-line* supportent la technologie Conductor, tels que Sony Communication Network au Japon, Bertelsmann Game Channel en Allemagne ou Wireplay de British Telecom en Angleterre. Plus près de chez nous, il semblerait que nos chers amis de France Télécom soient eux aussi intéressés par le VR-1 Conductor !

Le clou du spectacle

VR-1 était aussi présent à l'E3 pour montrer ses nombreux jeux en cours de développement. Le petit joyau de la collection sera probablement Nomads of Klanth, déjà abordé dans les News réseau d'un précédent numéro. Il s'agit d'un jeu d'action situé dans un univers fantastique peuplé de quatre races apparentées aux Elfes, Nains, Orcs et morts-vivants. Chaque joueur appartient à une de ces races, et possède un « battlewagon », une machine de guerre permettant de tirer des quatre côtés, avec des armes que l'on pourra *upgrader*. Les bordées offrant des résultats très meurtriers, les combats s'apparentent un peu aux combats navals de l'ancien temps. Pour ajouter un élément de stratégie, chaque race disposera de villes, autant de bases qu'elle devra défendre contre les assauts ennemis. Le concept est rafraîchissant, et devrait intéresser les joueurs lassés des éternels combats de tanks ! Dans un autre registre, The SARAC Project invite les joueurs à la conquête des fonds sous-marins. Chaque camp devra chercher à étendre ses colonies, exploiter les ressources sous-marines, et à bord de petits submersibles d'attaque aller chercher des noises aux voisins.

The Sarac Project

Ultracorps

Plus classique au niveau du scénario, Pepelaz vous placera dans des chasseurs futuristes à la surface d'une planète désertique. Vous devrez œuvrer pour créer ou intégrer un escadron, complet avec chasseur et base de ravitaillement, et pour pimenter le tout, vous pourrez parier sur les batailles ou tenter de corrompre des pilotes adverses avec de l'argent ! Enfin, Rumble in the Void sera un jeu d'arcade fortement inspiré de Subspace, mais impliquant aussi l'attaque de stations spatiales et un univers bien plus riche que dans le jeu de Virgin.

Pour l'instant tous ces jeux sont en cours de développement et n'ont pas encore trouvé de serveurs pour les héberger, mais vu la qualité de l'ensemble de la production VR-1 attendez-vous à les voir débarquer avant peu ! ■

Frédéric Marié

Rumble in the Void

Dans l'univers légendaire d'ICARUS, vous serez confronté aux nombreux dieux maléfiques que vous réserve Ercanet, le maître suprême des ténèbres. En tant que Droiyan, vous disposez pour vous défendre de diverses stratégies ingénieuses, d'armes sophistiquées et de magies célestes. Transformez-vous en Dieu et sauvez le monde humain et ses âmes innocentes pour que Justice soit faite.

DROIYAN

1998 Distribution en France par CROSS COMMUNICATION, Production par KRG SOFT.

DROIYANT

LA LEGENDE CONTINUE...
DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS.

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

Une haute résolution graphique(640X480)
Environnement totalement 3D
Système d'évolution des compétences pour chaque personnage.

O/S : WINDOWS 95
CPU : Pentium 75 ou plus
RAM : 16M ou plus
VGA : Carte vidéo qui soutient plus de Direct X3.0
CD-ROM : 4X ou plus
SOUND : Carte son compatible avec Windows 95

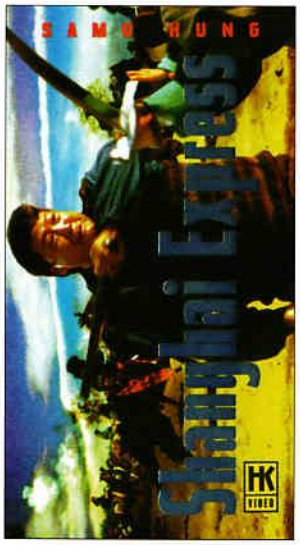
CROSS COMMUNICATION 72 QUAI LOUIS BLERIOT 75016 PARIS
TEL : 0142155019 FAX : 0140507297

CROSS COMMUNICATION

hors-sujet

VIDÉO HK

Western soja

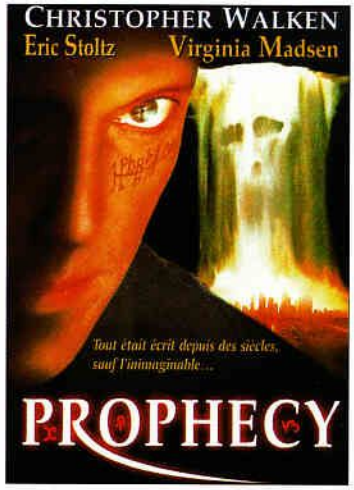


Longtemps associé sur grand écran à Jacky Chan avant de devenir la vedette de ses propres réalisations, athlète accompli, chorégraphe de génie, et comptant plus de 90 films (!) à son actif, Samo Hung est un homme orchestre façon Hongkong. *Shanghai Express*, réalisé en 1986, illustre à merveille ses ambitions cinématographiques. Film burlesque à gros budget, il suit Samo dans un festival de combats stupéfiants, rythmés par des cascades, des clins d'œil et des quiproquos lorgnant pour notre plus grand plaisir du coté de Buster Keaton et Blake Edwards.
Shanghai Express - Samo Hung - HK Vidéo.

VIDÉO BIBLIQUE

Mauvais présage

Elias Koteas (!), Eric Stoltz (!!) et Christopher Walken (!!!), telle est la distribution de rêve de *Prophecy*. Ce film ne nous propose rien de moins que la guerre entre les anges Simon et Gabriel, arbitré par Satan lui-même... Colossal ! Malheureusement, Gregory Widen n'a pas les moyens de ses ambitions, et réalise au final, une misérable série B, molle et sans surprise.
Prophecy - G. Widen - TF1 Vidéo.



B.ET D

Monographique

De ces cinq historiettes dessinées entre 1972 et 1982, seule celle intitulée *Le palomino* tire son épingle du jeu : magique, fascinante, fabuleuse..., un pur joyaux ! D'un point de vue scénaristique, le reste est hélas plus terne. L'ensemble permet néanmoins d'apprécier l'évolution graphique du génialissime Hermann. Les *aficionados* apprécieront.
Comanche : Le prisonnier - Hermann - Édition Ligne d'Ombre.

SKEUD

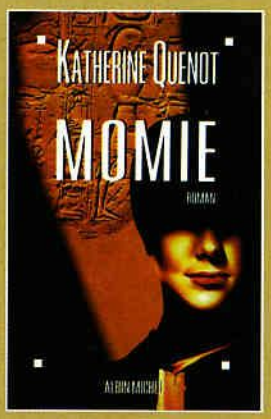
Ça bouge sous les palmiers

Avec une canicule pareille, pourquoi ne pas taper dans le bon vieux *rhythm'n blues* jamaïcain ? Ça tombe bien : ce sympathique groupe français reprend des standards du ska et du rock *steady* avec une bonne humeur et un savoir-faire entraînants. Balancé, joyeux, varié et riche de cuivres gonflés à bloc, ce CD chargé de soleil s'écoute impérativement sous un palmier !
Jim Murple Memorial – Patate Records.

PLACE NET

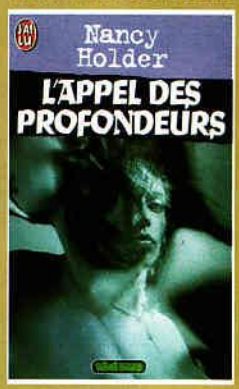
En plein mois d'août et par une chaleur pareille, les endroits frais sont de plus en plus difficiles à trouver. Pourquoi, dans ce cas, ne pas aller faire un tour sur le site d'un original qui passe le plus clair de son temps dans les catacombes de Paris ? Oui, mais attention, pas celles visitées par les touristes... Grâce à quelques entrées dérobées, on peut effectivement plonger dans un vaste réseau souterrain peuplé d'illuminés en tous genres qui sculptent, dessinent, se baignent ou délirent dans le plus grand secret. Le site comporte une balade très intéressante, constituée de nombreuses photographies interdites... Rafraîchissant et... surprenant !
www.worldnet.net/~riff/cata/index.html.

Momie



Ah ! On aurait tellement aimé l'apprécier, ce bouquin ! L'auteur comme le personnage principal sont de jolies femmes, les flash-back en Égypte Antique et l'histoire au présent sont crédibles, et le thème de la réincarnation est diablement excitant... Quel dommage que le suspense soit inexistant et que l'histoire se perde dans une multitude de détails indigents ! Au lieu de lui donner l'éclat de l'or, Katerine Quenot a étouffé son roman dans les bandelettes !
K. Quenot/Albin Michel.

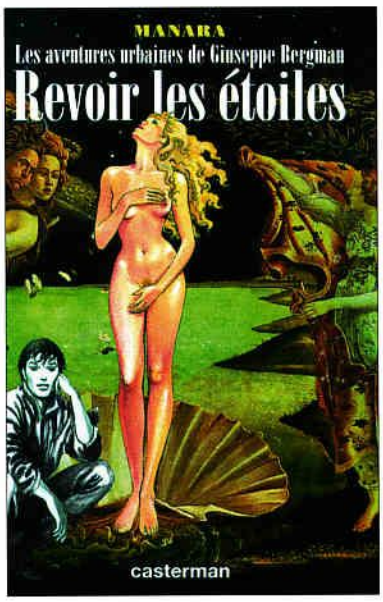
L'Appel des Profondeurs



BANDE ET DESSINÉE

La Vénus de Milo

Giuseppe Bergman, héros fétiche de Manara, poursuit l'Aventure. Ici, elle prend les traits d'une jeune fille s'identifiant aux héroïnes de grands tableaux. Entre la *Vénus* de Botticelli ou l'*Ophélie* de Millais, cette créature s'obstinera à plonger toute nue dans les pires situations. Manara signe un très bel album malgré un scénario pas vraiment abouti.
Revoir les Étoiles
Milo Manara-Casterman.



JEU D'ROLE

Le feu occulte

Sacré meilleur jeu de rôle dans nos colonnes il y a quelques temps déjà, Nephilim revient sur le devant de la scène avec une fabuleuse campagne. *L'Assemblée du Seuil* fait suite au *Lion vert*, et vous plonge dans le Prague contemporain, où un nouveau roi de l'occulte doit faire son apparition. Très bien écrite et d'une profondeur sans égal, c'est sans doute la meilleure campagne pour Néphilim.
L'Assemblée du Seuil-Campagne pour Nephilim- Éditions Multisim.

BÉDÉ

Ce troll est trop

Revoilà les aventures de Tetträm, troll sanguinaire et sympathique, et de sa fille adoptive, Waha, sauvageonne humaine, partis deux cents ans avant les aventures de Lanfeust, sauver leur peuple. Mourier affine son dessin pour exprimer la quintessence du délirant scénario de Arleston. Une excellente BD, pleine d'humour, à mettre à leur actif.
Trolls de Troy-Tome 2-Arleston/Mourier-Éditions Soleil.

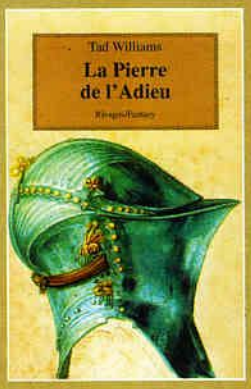
VIDÉO X

The Scully File

Dans ce double épisode, Dana va passer les fêtes en famille, quand un mystérieux appel téléphonique l'amène sur les lieux d'un suicide. La défunte laisse derrière elle un mari suspect et une petite fille étrange, avec laquelle l'agent Scully semble développer des liens qui vont au-delà de la simple investigation. Évidemment, les choses ne s'avéreront pas aussi simples qu'elles n'y paraissent, et Mulder ne tardera pas à flairer le complot... Classique, mais efficace.
Dossier X - Emily - 20th Century Fox.

Une histoire de bateau fantôme sur lequel embarque une poignée de passagers cliniquement vivants, pourquoi pas ? Cette idée aurait pu déboucher sur un roman lisible. Hélas, celui-ci ne l'est pas. Le style « Agatha Christie » de l'auteur, truffé de minauderies, de petits détails dont on se contrecarre éperdument, devient vite horripilant..., et c'est avec soulagement qu'on abandonne ce roman sans relief. À éviter.
Nancy Holder / J'ai Lu.

La Pierre de l'Adieu



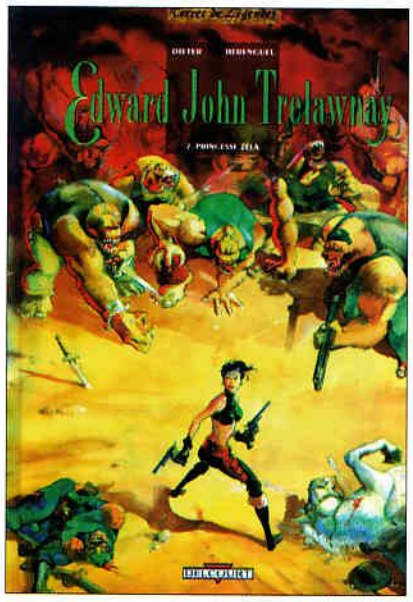
La Pierre de l'Adieu *fait suite au* Trône du Dragon, *au* Roi de l'Orage *(tous deux disponibles chez Pocket S.F.) et à la* Maison de l'Ancêtre. *Simon, jeune apprenti magicien, et ses compagnons, Binabik le Troll et Sludig le guerrier, cherchent toujours un moyen d'anéantir le roi fou revenu d'entre les morts.*
Tad Williams fait preuve d'un style extrêmement fluide pour conter une superbe saga d'héroïc-fantasy à découvrir de toute urgence.
T. Williams/Rivages.

Rage Charnelle

Dévoré par un désir érotique insatiable et bestial – une véritable rage charnelle !- un homme dénué d'humanité va accomplir l'indicible. Retranché dans les bois, vivant comme une bête, il enlèvera une innocente et assouvira sa démence jusque sur son cadavre ! Signé par un anarchiste belge du XIXe siècle, ce roman décadent et baudelairien prouve que les auteurs classiques savaient être drôlement dérangés !
J.-F. Eslander/Séguier Bibliothèque décadente.

BD GONFLÉE

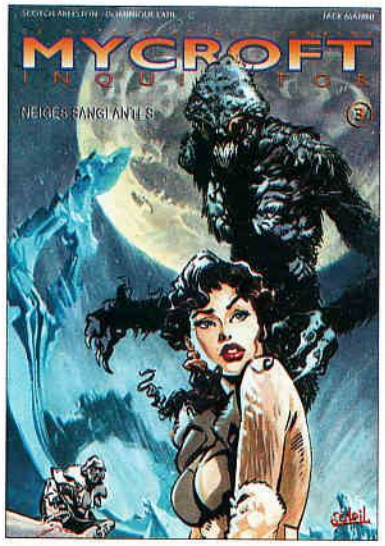
P'tit mousse



Edward John Trelawnay est pirate dans un monde *héroïc-fantasy* où les montgolfières remplacent les vaisseaux et où toutes sortes d'*aliens* se côtoient dans le sang et la bonne humeur. Inspirée des mémoires du fameux corsaire homonyme, cette série oscille entre facilité et idées ingénieuses, au niveau du graphisme et du scénario. Il en ressort une histoire originale et accrocheuse.
Edward John Trelawnay-Tome 2-Dieter/Herenguel-Éditions Delcourt.

BD À INTRIGUES

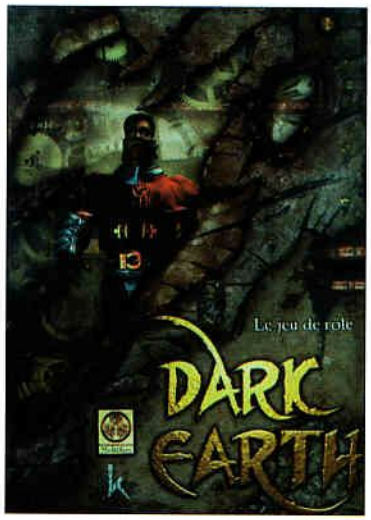
Chasseur de crime



Mycroft (comme le frère de Sherlock Holmes) est un inquisiteur privé sillonnant un monde *héroïc-fantasy*. Grâce à son flegme britannique, il dénoue des intrigues dignes des plus grands livres de Agatha Christie. Si le scénario de ce volume est bien ficelé, on peut se demander si les dessins de Manini ne nuisent pas à la l'efficacité de la série...
Mycroft-Tome 3-Arleston/Latil/Manini-Éditions Soleil.

PIONS ET DÉS

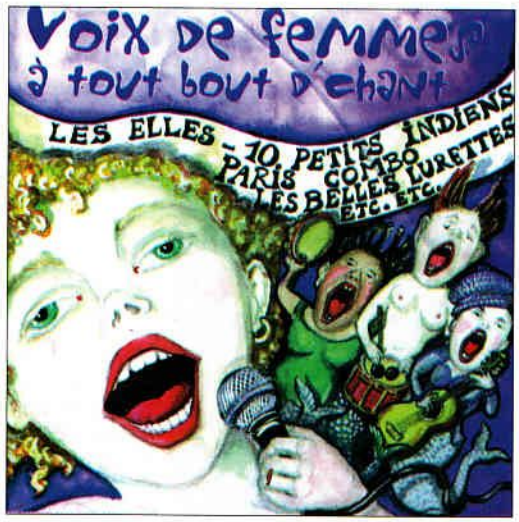
Le péril sombre



Halte à la joie de vivre, vive la morosité ! Développé simultanément avec le jeu informatique, donc partageant le même univers post-apocalyptique, Dark Earth plonge les joueurs dans un climat crépusculaire. Si les règles sont simples, le monde est tellement riche et peu familier que les aventures sont surtout prétextes à l'explorer. Les parties y perdent en rythme et en action ce qu'elles gagnent en ambiance. Un jeu surprenant que les amateurs de mondes bien ficelés se doivent d'essayer.
Dark Earth – Multisim.

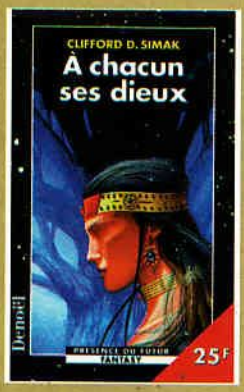
CÉDÉ

Voix de femmes



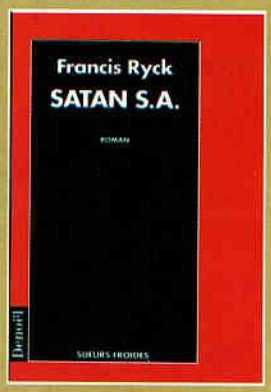
Loin des hennissements époumonés par les gueulardes de la variété française, cette compilation rassemble la fine fleur féminine du rock français. Des styles, des personnalités, de la poésie, de la hargne, de l'humour : le tableau est contrasté et très réjouissant ! Nos p'tites lorettes ont de l'inspiration, l'oreille musicale et surtout, la voix enchanteresse !
Compilation - Boucherie Production.

À chacun ses Dieux



Un étrange conte que voilà. Il ne reste sur terre que quelques humains et des robots. Les Autres ont tout simplement disparus, envolés un beau matin. Pourquoi ? comment ? Découvrez-le dans un classique du genre écrit par l'un des piliers de la SF américaine. La vision trouble qu'il offre d'une humanité élitiste confrontée au monde des robots est toujours d'actualité. Le genre de roman qui ne prend pas une ride et se laisse dévorer avec plaisir.
Clifford D. Simak/Denoël Présence du Futur.

Satan S.A.



Qu'il doit être pénible pour un espion déprimé d'être manipulé par l'organisation qu'il combat ! En croyant se ressourcer dans une étrange maison de repos, Laurent va effectivement mettre les pieds dans un véritable nid de vipères. Pour l'agent secret, c'est le début d'un pénible voyage, pétri de faux-semblants, de traîtres qui finalement ne le sont pas, de faux amis et d'imbroglios insolubles ! Il faut dire qu'une société secrète qui compte asservir le monde en anesthésiant les masses ne va reculer devant aucune sacrifice pour atteindre son but ! Même si cette diabolique histoire d'espionnage date de 1966, il faut dire qu'elle est signée par Francis Ryck, un maître de la Série Noire et que sa réédition est bienvenue. On peut donc tranquillement se laisser séduire par le savoir-faire d'un écrivain-marionnettiste qui berne le lecteur innocent, tout en menant avec brio un récit mystérieux et incisif.
Francis Ryck – Denoël/Sueurs Froides.

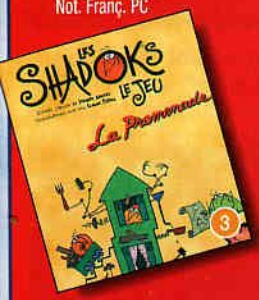
Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

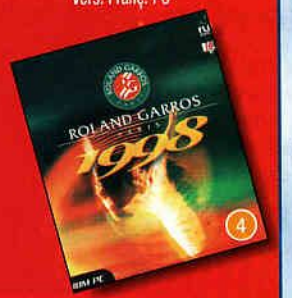
3700 titres disponibles par Catalogue

Fifa 98, en Route pour la Coupe du Monde
Not. Franç. PC

Starcraft
Vers. Franç. PC

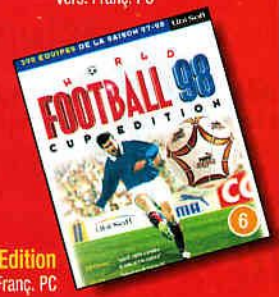


Les Shadocks, le jeu
Vers. Franç. Mac et PC



Roland Garros
Vers. Franç. PC

Zero Zone
Not. Franç. PC



World Football Cup Edition
Vers. Franç. PC

Formula Karts
Vers. Franç. PC

Virtua Fighter 2
Not. Franç. PC

Sega Touring Car
Not. Franç. PC

Worldwide Soccer
Not. Franç. PC

Coupe du Monde 98
Vers. Franç. PC

Croc
Vers. Franç. PC

Moto Racer
Vers. Franç. PC

Monopoly Coupe du Monde
Vers. Franç. PC

Fighting Forces
Not. Franç. PC

Black Dalhia
Vers. Franç. Pc

Les Croisades
Vers. Franç. Mac et PC

Titanic
Vers. Franç. Mac et PC

Myst 2 Riven
Vers. Franç. Mac et PC

Battle Zone
Vers. Franç. PC

Tomb Raider 2
Vers. Franç. Mac et PC

Ages of Empire
Vers. Franç. Mac et PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 CD-ROM** *au choix* **99 F TTC** *Chacun* + frais d'envoi

Blade Runner Vers. Franç. PC

Versailles, Complot à la Cour du Roi Soleil Vers. Franç. Mac

Egypte, L'Enigme de la Tombe Royale Vers. Franç. PC

Deathtreap Dungeon Vers. Franç. PC

Time Gate, le Secret des Templiers Vers. Franç. PC

+ 1er Cadeau UNE SUPERBE MONTRE CHRONO

+ 2e Cadeau Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau UN CD-ROM TRUCS ET ASTUCES si vous répondez sous huit jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

Isis
Vers. Franç. Mac et PC

Diablo
Vers. Franç. PC

Spaceship Warlock
Vers. Franç. Mac et PC

Crazy Car 3
Not. Franç. PC

Football Manager
Not. Franç. PC

Mean 18
Not. Franç. PC

Space Quest 6
Not. Franç. PC

A4 Network
Vers. Franç. PC

Prisoner of Ice
Vers. Franç. PC

Alien Trilogy
Vers. Franç. PC

X-Men
Vers. Franç. PC

Earth Siege 2
Vers. Franç. PC

Trucks
Vers. Franç. PC

Gabriel Knight 1
Not. Franç. Mac et PC

Lode Runner Network
Vers. Franç. PC

Conquest of the New World Vers. Franç. PC

Stone Keep
Vers. Franç. PC

Crusade
Vers. Franç. PC

Privateer the Darkening
Vers. Franç. Mac et PC

Les Guignols de l'info
Vers. Franç. PC

Mass Destruction
Vers. Franç. PC

AH-64D Longbow
Vers. Franç. PC

Duke Nukem 3D
Vers. Franç. PC

3D Ultra Pinball
Not. Franç. PC

3700 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature

Rama
Vers. Franç. PC

Wing Commander
Vers. Franç. PC

Gabriel Knight 2
Vers. Franç. PC

Phantasmagoria
Vers. Franç. PC

Alerte Rouge Missions M.A.D. Vers. Franç. PC

Hell Fire
Vers. Franç. PC

Tomb Raider
Vers. Franç. Mac et PC

Max
Vers. Franç. PC

MDK
Not. Franç. PC

Fort Boyard, la légende
Vers. Franç. PC

Warcraft 2
Vers. Franç. PC

Meurtre au Manoir
Vers. Franç. Mac et PC

Pour en savoir plus sur le Club :

- **PAR TELEPHONE : DE FRANCE** 0 836 670 505 1,49F/mn
- **PAR TELEPHONE : DE L'ETRANGER** 333 20 14 25 03
- **PAR MINITEL :** 3615 CECD 2,23F/mn
- **PAR INTERNET :** http://www.cdclub.com

Le Club sur internet

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : 3700 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Cdcluba Concept international - RCS Rodez/Toulouse B 413 579 129
au capital de 100 000 F - 245 Rue Jean Jaurès 12031 Villeneuve d'Aveyron - Tél : 0.836.670.505

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici le (les) CD-ROM que je choisis : 1er N° · 2e N° · 3e N° · 4e N° · 5e N°

1er Cadeau : Une superbe MONTRE CHRONO Mac et PC

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un CD-Rom Trucs et Astuces si je réponds sous 8 jours

☐ **Je choisis 1 CD-ROM** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 CD-ROM** (ou 1 CD compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 CD-ROM** (ou 1 CD + 1 CD compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 CD-ROM** (ou 2 CD compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 5 CD-ROM** (ou 1 CD + 2 CD compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

120 I G40898

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable unique-

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ **CB N°** _____ Expire le _____

☐ **Avec ma Carte "4 Étoiles" N°** _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à

LES 4 D'OR 97-98

GT S'ENVOLE

Le 11 juin dernier, à l'Espace Moulin Rouge de Paris, se déroulait la cérémonie de remise de prix des 4 d'Or, initiée par votre serviteur. Comme tous les ans, choisir les meilleurs jeux sur PC n'a pas été une tâche facile, mais au final, nous sommes fiers de vous présenter la sélection Génération 4. Au cours d'un repas réunissant plus de 600 invités du milieu du jeu vidéo, notre présentateur vedette nous a fait oublier quelques heures la Coupe du Monde, aidé en cela par des litres d'alcool et quelques attractions.

Meilleur jeu de rôle

Ce fut une des rares catégories pour laquelle il n'y eut quasiment pas de débat. Il faut dire que dans le domaine, l'année fut plutôt calme. Avec une excellente jouabilité, une approche très fidèle au genre et un univers crédible, Fallout reste sans discussion la star. Les douze mois qui s'annoncent seront nettement moins calme, avec de nombreux jeux de rôle exploitant pleinement la 3D sans oublier les *diablo-like*.

FALLOUT (INTERPLAY)

Meilleur *quake-like*

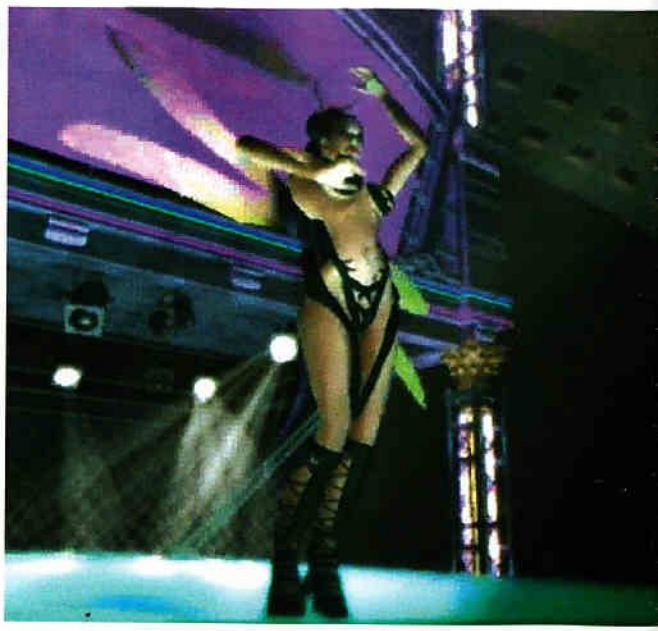
La bataille fut en fait vite réglée. Au final, on se retrouve avec le choix entre Quake II, Jedi Knight ou Unreal. Le premier complètement inintéressant en solitaire, ne fit pas long feu, et seul Jedi Knight menaça sérieusement ce qui semble pour les mois à venir, devenir en tout cas le moteur 3D de référence : Unreal. Et nous eûmes droit à la première montée de Luc Boursier, patron de GT Interactive France sur la scène.

UNREAL (GT INTERACTIVE)

Meilleur jeu d'aventure

Là encore, l'année fut plutôt calme, mais il y eut tout de même quelques très gros clients. Riven fut assez rapidement écarté, tout comme Les Boucliers de Quetzacoatl, trop proche de leurs modèles originaux. Malgré quelques défauts, ce fut Blade Runner qui remporta la palme, tant de par le respect du film originel, que pour la réalisation somptueuse et quelques idées novatrices. Il était talonné par Dark Earth de Kalisto.

BLADE RUNNER (Westwood Studios/Virgin Interactive)



En Partenariat avec :

Meilleur jeu de stratégie

Sans oublier les *wargames* de chez SSI ou le Gettysburg de Sid Meier, ce fut malgré tout une bataille acharnée entre *C & C-like*, Age of Empires venant semer le trouble. En fait, on se retrouva avec un duel au sommet entre Total Annihilation et Starcraft, ce dernier s'inclinant faute de réelles innovations, comparativement au coup de grisou que fut l'arrivée de TA. Luc Boursier, *boss* de GT France, commença à apprécier la soirée.

TOTAL ANNIHILATION (GT INTERACTIVE)

Meilleur simulation sportive

L'année 98 fut celle de la Coupe du Monde pour la France et nous n'avons pu y échapper nous non plus. Il faut dire qu'avec sa gamme sports, Electronic Arts semblait arriver en position de force dans le domaine. Avec Fifa 98, puis En route pour la Coupe du Monde, E.A. Sports a abouti avec Coupe du Monde 98 au meilleur jeu de foot de tous les temps. Et pourtant, j'ai pas réussi à me faire expulser Zidane moi !

COUPE DU MONDE 98 (ELECTRONIC ARTS)

Meilleur Jeu de course

Là encore, la lutte fut assez serrée, entre les simulations de courses de voiture d'un côté et celles de motos de l'autre (Moto Racer, Redline Racer). En fait, Toca Touring Car failli bien l'emporter, mais finalement, la jouabilité de F1 Racing désigna ce dernier comme vainqueur. L'arrivée de nouvelles cartes 3D devrait complètement ôter tout souci de réalisation, alors espérons de sérieux efforts sur l'originalité pour l'an prochain.

F1 RACING (UBI SOFT)

Meilleur simulateur

Cette catégorie reste le domaine exclusif du PC et cette année, nous fûmes plutôt gâtés. D'un côté, on a eu droit à tous les F-22, celui de DID étant arrivé en deuxième position des votes, mais c'est incontestablement Jane's qui sort vainqueur des douze derniers mois, avec son simulateur d'hélicoptère Longbow 2, en attendant l'an prochain les Gunship 3000, Wings of Destiny et autres monstres.

LONGBOW 2 (ORIGIN/ELECTRONIC ARTS)

Meilleur jeu d'arcade/action

Incroyable. L'Arlésienne de ces dernières années a réussi l'exploit de rester en tête d'affiche, malgré une durée de vie un peu courte. Le produit de Amazing Studios, Heart of Darkness, reste un petit bijou qui a su profiter d'une année assez calme dans le domaine. Mais l'an prochain, les choses risquent de changer, même si le jeu de plates-formes en 2D semble avoir vécu avec HOD son baroud d'honneur.

HEART OF DARKNESS (AMAZING STUDIO/INFOGRAMES)

Meilleur jeu d'arcade/stratégie

La 3D permet des merveilles et entre autres le mélange de genre. Battlezone fut à ce niveau une véritable révélation, aussi bien seul qu'en Multijoueur, avec une interface simple et puissante, un jeu explosif et une jouabilité bien dosée. Mais attention, car l'an prochain, on aura droit à Uprising 2, au très attendu Urban Assault de Microsoft et au mystérieux Commando chez Westwood.

BATTLEZONE (ACTIVISION/UBI SOFT)

SPONSORISÉ PAR DIAMOND

Meilleur jeu optimisé cartes 3D

Certains vont nous traiter de vendus, mais très franchement, quel autre jeu méritait cette récompense ? Incoming ou G-Police ? Beaux certes, mais moins intéressants. Quake II ? Déjà battu dans la même catégorie, il faisait à la limite vieillot. Preuve en est d'ailleurs que tout le monde se rabat sur le moteur 3D de Unreal. Que cela soit les jeux de rôle (Wheel of Time), les *quake-like* (Duke Nukem Forever), les jeux de stratégie/action (XCom Alliance)...

UNREAL (GT INTERACTIVE)

SPONSORISÉ PAR MICROSOFT

Meilleur jeu optimisé ForceFeedback

Vous savez, le Force Feedback ou Retour de Force, ce truc qui fait que les périphériques de contrôles vous font ressentir les vibrations et les résistances... Après les manettes l'an dernier, ce sont les volants pleuvant ces mois-ci... Et il est vrai que piloter l'hélicoptère du jeu de Psygnosis, tressautant au moindre tir et impact est un véritable régal, mais il reste à espérer une baisse des prix rapide de ces *joysticks* et volants.

G-POLICE (PSYGNOSIS)

SPONSORISÉ PAR A.M.D.

Meilleur jeu original ou Innovateur

Cette catégorie a pour but de récompenser le jeu qui a le plus essayé (et réussi) à se démarquer de la concurrence. On y retrouvait Battlezone de Activision, SpecOps de Take 2, mais aussi Commandos, qui l'a remporté, véritable simulateur de commandos durant la Seconde Guerre mondiale. Le réalisme nous a tellement convaincu que pour un peu, on serait tombé amoureux des p'tits verts.

COMMANDOS (EIDOS)

Meilleur éditeur

Autant vous dire qu'après deux heure de délibérations, la lutte était très serrée entre GT Interactive, Electronic Arts et Activision. Finalement, pour les départager, on a cogité un peu en comparant aussi le rapport nombre de produits sortis/qualité... Avec Dark Reign, Interstate'76, Hexen 2, Quake II, Battlezone, Netstorm, Heavy Gear... et pas de mauvais titres, c'est Activision qui prît alors largement la tête.

ACTIVISION

SPONSORISÉ PAR INFONIE

Meilleur jeu *on-line*

Après avoir viré de la liste Ultima Online (car non disponible officiellement en France), la lutte fut acharnée entre Quake II, Jedi Knight, Starcraft, Total Annihilation..., pour finalement revenir à Age of Empires, qui reste encore aujourd'hui un des jeux les plus joués sur le Net et dans les salles de jeux en réseau. La chute des prix et des abonnements Internet devrait favoriser l'explosion des jeux « en ligne » en France !

AGE OF EMPIRES (MICROSOFT)

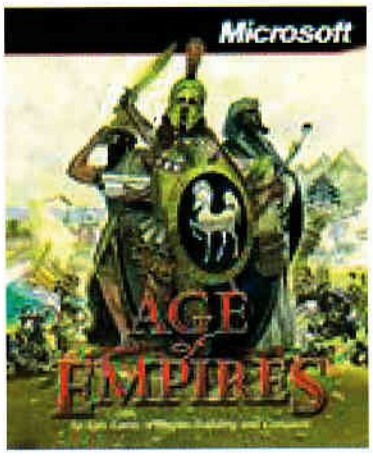
SPONSORISÉ PAR LE CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA

Jeu de l'année

Ce prix a été défini par vos votes et il s'agit donc du prix lecteur. La bataille fût acharnée entre Total Annihilation, Age of Empires et Starcraft, qui finalement l'emporta de par son aspect plus grand public et ses trois races radicalement différentes. Dernier produit de Blizzard distribué par UbiSoft, ce fut un adieu réussi.

STARCRAFT (BLIZZARD/UBI SOFT)

En Partenariat avec :



Meilleur *packaging*

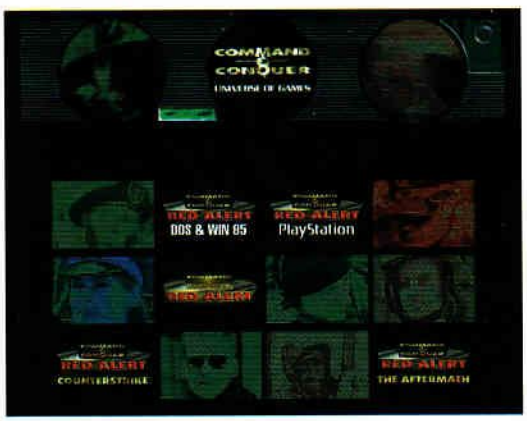
Tout comme la publicité ou le test, une bonne boîte peut être un argument essentiel pour choisir son jeu. Après avoir fait le tour des linéaires et discuté avec des intervenants issus du milieu, nous avons finalement opté pour Age of Empires... Autant vous dire qu'on attend Age of Empires II au tournant, plus pour le jeu que pour la boîte, soyons francs.

AGE OF EMPIRES (MICROSOFT)

Meilleure campagne de publicité

Bon, il faut reconnaître que nous à la rédaction, on ne fait pas trop attention aux publicités en général, et pourtant, il arrive régulièrement qu'un jeu moyen avec une bonne promotion se vende mieux qu'un bon jeu sans publicité ! Heureusement, le gagnant est à la fois un bon produit et surtout une superbe campagne de Virgin, avec toute une gamme de produits dérivés... Un concept qui devrait se démocratiser...

COMMAND & CONQUER (VIRGIN INTERACTIVE)



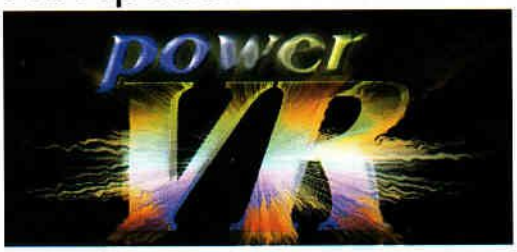
SPONSORISÉ PAR OLITEC

Prix Spécial rédaction *Gen4*

On s'est fait plaisir, avec ce prix spécial à la plus belle tentative (et réussite au final) de jeu de rôle sur Internet. Malgré des débuts très difficiles et une politique de commercialisation complètement protectionniste de nos yankees Texans de Origin, nous pouvons en outre vous annoncer l'ouverture prochaine d'un serveur en Europe, tandis que le prochain Ultima Online 2 sera développé avec l'optique de serveurs européens !

ULTIMA ONLINE (ORIGIN/ELECTRONIC ARTS)

Prix spécial innovation technologique



Alors que l'année a été celle de 3Dfx dans le domaine des cartes 3D, nous avons récompensé ici la technologie existante la plus prometteuse. Le DVD semble encore limité, Internet attend de nouveaux tremplins (câble, ADSL...), la réalité virtuelle reste..., virtuelle et les périphériques de contrôles ne bougent pas trop, mise à part le Force Feedback. Non, la puissance de la technologie Power VR2 va vous convaincre.

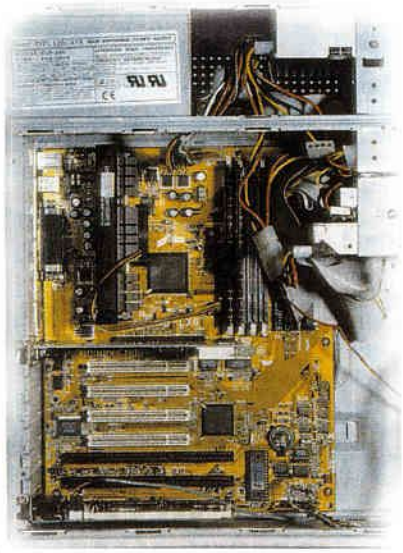
POWERVR 2 (NEC/VIDEOLOGIC)

SPONSORISÉ PAR TARGA

Prix spécial jeu de l'E3'98

Encore un petit plaisir, pour récompenser le jeu qui désormais est le plus attendu par la rédaction. Fans de Duke Nukem 3D, nous avons tous craqué pour Duke Nukem Forever. Des jeux comme Prey ou Black & White n'ont pu être pris en considération, car trop peu avancés ! Sachant qu'en plus le moteur 3D vient d'être finalement choisi (celui de Unreal), notre choix n'en est que conforté !

DUKE NUKEM FOREVER (GT INTERACTIVE)



UNITÉ CENRTRALE GARANTIE 1 AN RETOUR ATELIER
(OPTION GARANTIE SUR SITE SU PARIS & RP : 750 F)

ECRANS GARANTIS 1 AN SUR SITE
ECRANS MAG GARANTIS 3 ANS SUR SITE

CORNELIUS NEXT GENERATION

5990 Francs TTC

Carte mère Chipset intel BX 100Mhz
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB
PENTIUM II à 300Mhz - 512Ko cache
Mémoire 64 Mo SDRAM PC/66
Disque dur 4,3 Go U-DMA
Carte vidéo intel i740 8Mo AGP2X
Ecran 15' 1280x1024 p0.28
Lecteur CD-ROM 32X Pioneer
Carte son 16 bits PnP
Boîtier moyen tour ATX 230W CE
Clavier ergonomique 105 touches
Souris Pilot Mouse+ Logitech
Lecteur 3"1/2 1,44Mo

THEODULE Office

9990 Francs TTC

Carte mère Chipset intel BX 100Mhz
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB
PENTIUM II à 400Mhz - 512Ko cache
Mémoire 64 Mo SDRAM PC/100
Disque dur 6,4 Go U-DMA
Carte vidéo intel i740 8Mo AGP2X
Ecran 17' 1280x1024 p0.28
Lecteur CD-ROM 32X Pioneer
Carte son 16 bits PnP
Boîtier moyen tour ATX 230W CE
Clavier ergonomique 105 touches
Souris Pilot Mouse+ Logitech
Lecteur 3"1/2 1,44Mo

GEDEON Master

9990 Francs TTC

Carte mère A-Trend BX 100Mhz
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB
PENTIUM II à 333Mhz - 512Ko cache
Mémoire 128 Mo SDRAM PC/66
Disque dur 6,4 Go U-DMA
Carte vidéo All in Wonder Pro 4Mo AGP2X
Ecran 15" MAG innovision
Lecteur DVD-ROM 20X Pioneer
Carte son PCI Wavetable 64 voies
Boîtier moyen tour ATX 230W CE
Clavier ergonomique 105 touches
Souris Pilot Mouse+ Logitech
Lecteur 3"1/2 1,44Mo

ONE BYTE THE SHOP :
21 BD PAUL VAILLANT COUTURIER
93100 MONTREUIL
(150M MÉTRO MAIRIE DE MONTREUIL)

TEL : 01.55.86.96.55
FAX : 01.55.86.26.85

Pour en savoir plus :

Options & Promotions

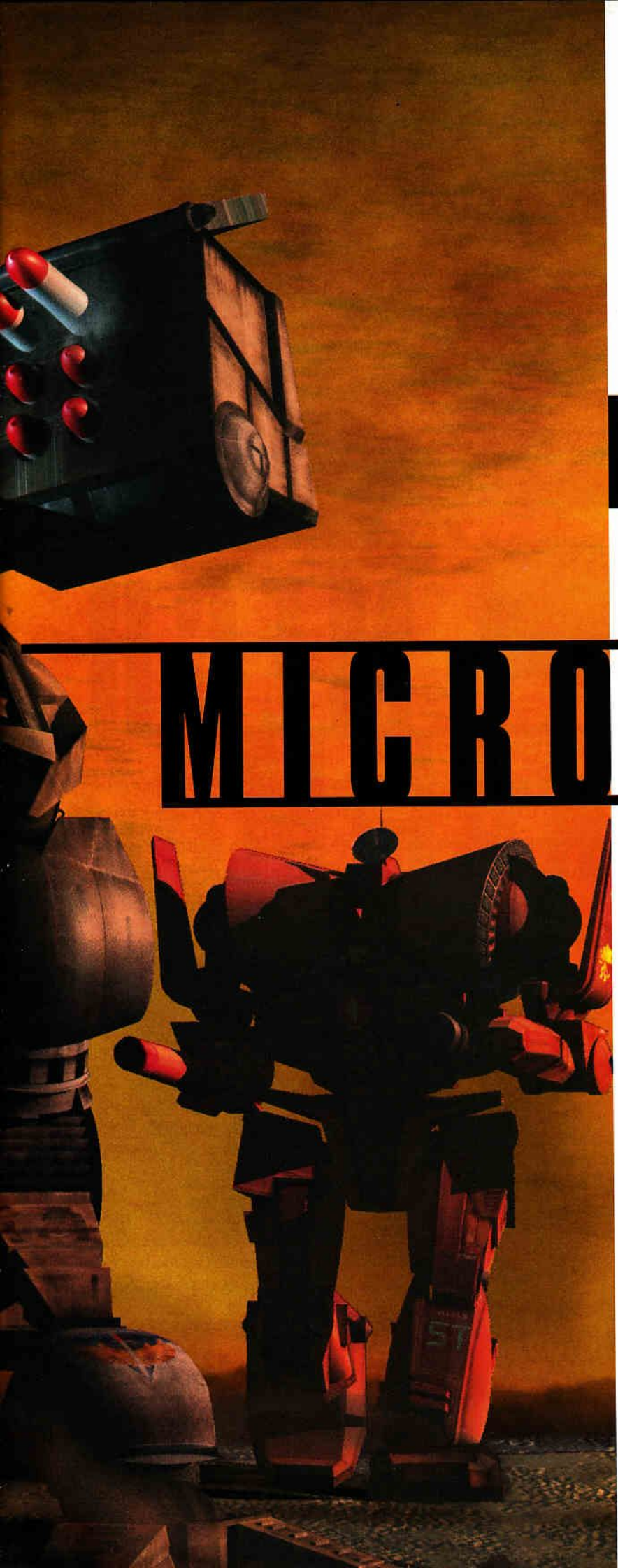
http://www.1byte.com/

Devis automatique

rix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks.

NEW !
MAC INNOVISION
LES MEILLEURS ECRANS SONT DISPONIBLES CHEZ ONE BYTE
Cartes accélératrices
Voodoo 3Dfx
- CARTE 3DFX 4MO
CARTE VOODOO 3DFX 4MO PCI.
399 Fr. ttc
- A-TREND HELLIOS 3DFX 4MO
CARTE VOODOO 3DFX 4MO PCI. LIVRÉE AVEC DEUX JEUX.
455 Fr. ttc
- CARTE 3DFX-2 12MO
CARTE VOODOO 3DFX-2 12MO PCI.
1490 Fr. ttc
- CARTE 3DFX-2 CRÉATIVE 12MO
CARTE VOODOO 3DFX-2 12MO PCI CRÉATIVE LABS. LIVRÉE AVEC 4 JEUX. (DISPONIBLE EN VERSION 8MO)
1995 Fr. ttc
- CARTE 3DFX-2 8MO DIAMOND
CARTE VOODOO 3DFX-2 8MO PCI.
1206 Fr. ttc
- MATROX M3D
CARTE BASÉE SUR LE NEC POWER VR. RENDU 3D EXCEPTIONNEL MAIS RÉCLAME UNE CONFIGURATION RAPIDE (200MMX OU PLUS). BUS PCI. LIVRÉE AVEC DES JEUX. PEUT FONCTIONNER AVEC UNE 3DFX.
290 Fr. ttc
CRÉATIVE
DIAMOND
MATROX
ORCHID
3D
LES MEILLEURES CARTES 3D SONT CHEZ ONEBYTE
Cartes graphiques
DIRECT X
- MATROX G200 8MO
LA MEILLEURE CARTE GRAPHIQUE ? TOUT LE LAISSE PRÉSAGER. AGP 2X ET 8MO DE MÉMOIRE. DISPONIBILITÉ ÉTÉ 98.
960 Fr. ttc
- ATI ALL IN WONDER PRO 4MO
UNE CARTE GRAPHIQUE OFFRANT 7 FONCTIONS : ACCÉLÉRATION 2D (RAMDAC 230MHZ), ACCÉLÉRATION 3D (RAGE PRO), TUNET TV, TELETEXTE, ACQUISITION VIDÉO, DÉCOMPRESSION MPEG, SORTIE TV. 4MO SGRAM 100MHZ EXTENSIBLE À 8. BUS AGP 2X (PCI EN OPTION).
1125 Fr. ttc
- REAL 3D STARFIGHTER I740 16MO PCI
LA MEILLEURE CARTE BASÉE SUR LE PROCESSEUR INTEL I740 (20% PLUS RAPIDE QUE SES CONCURRENTES). BUS PCI (LA SEULE CARTE I740 PCI), 8MO SGRAM ET 8MO POUR LES TEXTURES. DÉCOMPRESSION MPEG-2 HARDWARE. ACQUISITION VIDÉO ET SORTIE TV. LIVRÉE AVEC 4 JEUX (RED LINE RACER, WING COMMANDER PROPHECY, DAYTONA ET TRUE SPACE SE). COMPATIBLE DIRECTX ET OPENGL.
1890 Fr. ttc
- I740 8MO
POUR LES BUDGETS PLUS MODESTES UNE CARTE BASÉE SUR LE CÉLÈBRE I740 D'INTEL. BUS AGP 2X ET 8MO SDRAM. RAMDAC 203MHZ.
420 Fr. ttc
Sound BLASTER AWE 64
La perfection sonore
Sound AWE 64 BLASTER
LE STANDARD DU SON PAR CREATIVE LABS A PRIX ONE BYTE
Fr. ttc
399
Disques dur
RAPIDE
- MEDIALIST PRO 6,5GO
DISQUE DUR U-DMA 7200TR/MN (10MO/SEC). CAPACITÉ 6,5GO. 512KO CACHE. 9MS DE TEMPS D'ACCÈS. FORMAT 3,5". GARANTI 2 ANS CONSTRUCTEUR.
1490 Fr. ttc
- MEDIALIST PRO 9,1GO
DISQUE DUR U-DMA 7200TR/MN (10MO/SEC). CAPACITÉ 9,1GO. 512KO CACHE. 9MS DE TEMPS D'ACCÈS. FORMAT 3,5". GARANTI 2 ANS CONSTRUCTEUR.
2099 Fr. ttc
- DESKTAR 14GXP
DISQUE DUR U-DMA 7200TR/MN (13MO/SEC). CAPACITÉ 14,4GO. 512KO CACHE. 9MS DE TEMPS D'ACCÈS. FORMAT 3,5". GARANTI 3 ANS CONSTRUCTEUR.
3690 Fr. ttc
- DESKTAR 5
DISQUE DUR U-DMA 5400TR/MN. CAPACITÉ 6,4GO (8,4GO AUSSI DISPONIBLE). 512KO CACHE. 9MS DE TEMPS D'ACCÈS. FORMAT 3,5". GARANTI 3 ANS CONSTRUCTEUR.
1175 Fr. ttc
Promo !
DVD
CD IDE PIONEER 32X SLOT-IN : 399 FTTC
DVD IDE PIONEER 20X SLOT-IN : 1090 FTTC
NOMBREUX FILMS DVD DISPONIBLES !
ONE BYTE THE SHOP :
21 BD PAUL VAILLANT COUTURIER
93100 MONTREUIL
(150M MÉTRO MAIRIE DE MONTREUIL)
TEL : 01.55.86.96.55
FAX : 01.55.86.26.85
Pour fêter notre anniversaire :
Promotions et cadeaux
http://www.1byte.com/
durant tout l'été
Les Dernières Technologies
One BYTE
... Aux Meilleurs Prix ...
t caractéristiques modifiables sans préavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks.

Le géant s'éveille



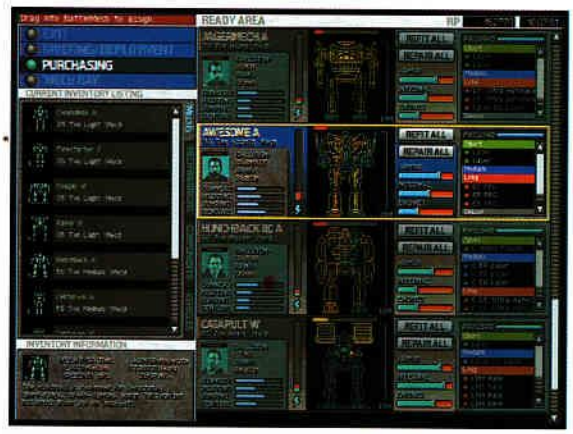
Un fabuleux reportage
de Frédéric Marié

Dans le monde du jeu PC, certains éditeurs possèdent une aura particulière, associée à des jeux que l'on peut qualifier de mythiques. C'est, par exemple, le cas de Microprose qui, il y a quelques années, nous abreuvait de classiques comme Civilization, Railroad Tycoon, ou X-Com, et de simulateurs de la trempe de M1 Tank Platoon, Gunship 2000, Falcon 3, ou 1942 Pacific Air War.

MICROPROSE

Le bonheur, quoi ! Et puis, ces trois dernières années, alors que les pères fondateurs, Sid Meier en tête, s'en allaient créer leur propre société de développement et que Microprose n'en finissait pas de se restructurer, le filon semblait tari. Chaque été à l'E3, le stand Microprose regorgeait de produits prêts à ranimer la gloire du passé, mais mis à part la série des X-Com qui continuait son petit bonhomme de chemin, on commençait à se lasser à voir la énième version d'un Falcon 4 ou d'un European Air War toujours promis pour le Noël suivant. Et puis, après toutes ses années de développement laborieux et de rachat de licences prestigieuses (telles que celles de Star Trek ou du Mechwarrior de FASA), on a pu sentir lors du dernier E3 que les rouages s'étaient enfin remis en place, et que la machine à hits commençait à s'ébranler. Pour preuve, la sortie récente de M1 Tank Platoon 2, qui après deux *patches* salutaires s'affirme comme la nouvelle référence en matière de combat de chars modernes. Ensuite on pouvait enfin admirer des versions quasi-finales de jeux du calibre de Mech Commander, et les Falcon 4 ou European Air War prenaient enfin un caractère tangible. Du coup, nous sommes retourné cet été dans les bureaux anglais de Microprose, pour disséquer les quatre produits qui devraient marquer l'année. À commencer par...

MECH



Après avoir récupéré la licence Mechwarrior de F.A.S.A, Microprose effectue un retour aux sources en ouvrant le bal non pas avec un simulateur 3D, mais un jeu de stratégie aux graphismes et à la jouabilité tout simplement dévastateurs !

Les vieux de la vieille s'en souviendront sans doute, la larme au coin de l'œil, le premier jeu officiel Mechwarrior n'était pas un simulateur 3D, mais bien un jeu de stratégie. Et ce n'est probablement pas en toute innocence que Microprose relance sous son nom la série Mechwarrior avec un jeu de stratégie, en attendant la simulation, prévue pour l'année prochaine. Le jeu étant tout près d'être fini et d'être lancé en septembre dans notre Hexagone à nous, il était tout naturel qu'il ouvre la présentation. En conséquence, les lumières se baissent, le jeu se lance, et on regarde d'un œil poli et à moitié fermé l'inévitable séquence d'intro, en invitant fermement par la pensée le démonstrateur à appuyer sur la touche « Escape ». Ben non, pas là. On pense avoir tout vu, être blasé au possible par les sempiternelles explosions semi-orgasmiques censées vous mettre en appétit pour la suite. Mais cette intro là, pêchue au possible, elle vous *scotche* à l'écran, et multiplie la production d'enzymes gloutonnes propres à digérer un gâteau boum, comme ce *pudding* que les anglais affectionnent tant. L'intro terminée, je ne pouvais que pousser un bon *rorot* triomphateur et éjecter poliment le démonstrateur (*'sciouse mi seur*), de son siège pour me mettre aux commandes. Première constatation, l'interface est d'une évi-

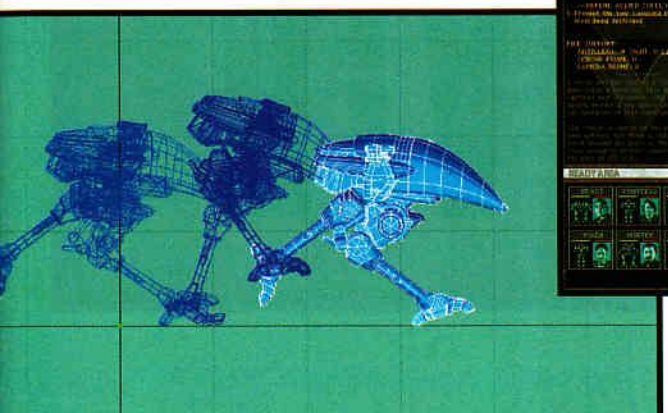
dence à vous asseoir sur le manuel (N.d.l.r. : Pour Fred ce critère est important, sinon il ne voit pas l'écran.), dans le genre qui a fait le succès de Command & Conquer. En bref, il suffit de quelques tâtonnements sur le clavier, la souris fermement tenue par votre main de prédilection, pour se sentir complètement à l'aise. J'étais alors près à faire trembler la terre Port Arthurienne, planète tenue par le Clan Smoke Jaguar, du pas de mes Mechs.

Et la terre trembla

Bien que le jeu soit réalisé en 2D, on est dès le départ étonné par l'intégration parfaite des véhicules dans le décor. Vos Mechs dévalent les pentes et peinent dans les montées, s'ébranlent péniblement avant d'arriver à leur vitesse de pointe, et laissent sur le sol des traces très distinctes selon la conformation de leurs papattes. Les animations sont incroyablement détaillées, et on peut parfois les voir vaciller, voire s'écrouler à terre sous un impact, ou encore traîner péniblement une patte endommagée. Dans leurs déplacements, ils renversent des arbres ou mettent en feu des sections entières de forêt pour se frayer un chemin. Des *pods* s'éjectent des Mechs mis à mort, tandis que de chétifs fantassins s'enfuient de véhicules et de bâtiments détruits, que vous pouvez écraser ou achever d'une rafale sadique. Tout ceci peut-être perçu de la vue stratégique, qui vous

donne un large aperçu du champ de bataille, mais vous pouvez aussi passer à une vue *zoomée* qui détaille alors vos Mechs, et le reste, dans toute leur gloire. Les habitués de l'univers Mechwarrior n'auront aucun mal à identifier les effets visuels illustrant les tirs des différentes armes, les tirs manqués défigurant joyeusement le paysage. Au niveau sonore, même refrain, l'attention au détail reste extrême, chaque Mechwarrior disposant de sa propre voix et des ▶

COMMANDER



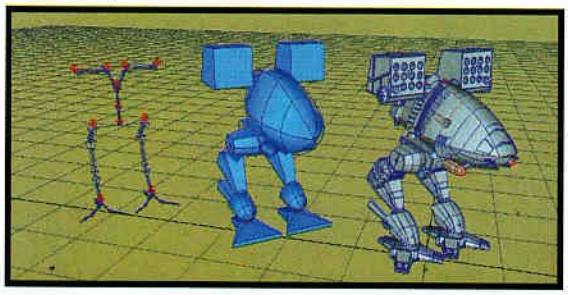
répliques différentes pour mieux les identifier. En somme, Mech Commander démontre que l'on peut bien se passer d'un univers en 3D pour s'y croire !

De la finesse, que diable !

Mon premier réflexe, en tant que Mech Commander, fut tout naturellement de dessiner une grosse fenêtre, à la souris, englobant toutes mes forces, puis (clic clic clic) de les lancer gaillardement à l'assaut des forces ennemies. Si ce genre de méthode suffit pour l'emporter lors de la première mission, dès la suivante les choses semblaient se passer nettement moins bien… Il aura bien fallu plusieurs claques successives pour comprendre que Mech Commander n'est pas un Command & Conquer de plus, et que la victoire n'appartient pas à celui qui crie « Zog Zog » le plus fort. Comme l'intro, encore elle, le suggérait, vous vous retrouverez à chaque fois dans un rapport de force nettement en votre défaveur. Du coup, il faudra faire preuve de beaucoup de sens tactique pour l'emporter. Avant de partir en mission, une lecture assidue du *briefing* vous donne de précieux indices pour parvenir à vos objectifs. En combat, la victoire appartient presque invariablement à celui qui saura le mieux manœuvrer, et placer un tir réussi sur l'armure dorsale d'un Mech ennemi, plus vulnérable, précipite souvent l'issue du combat. Comme le grossissement de vos effectifs dépend souvent de se que vous récupérerez sur le champ de bataille, vous pouvez ordonner à vos Mechwarriors de viser par exemples les jambes des Mechs ennemis, vous permettant ainsi de récupérer plus de parties intactes. En bref, la tactique prime souvent sur la rapidité d'exécution, ce qui démarque nettement Mech Commander du reste des jeux de stratégie en temps réel.

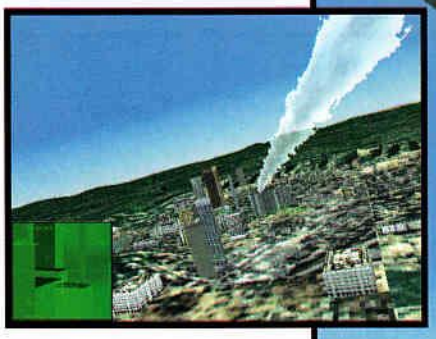
Compagnie, en rang !

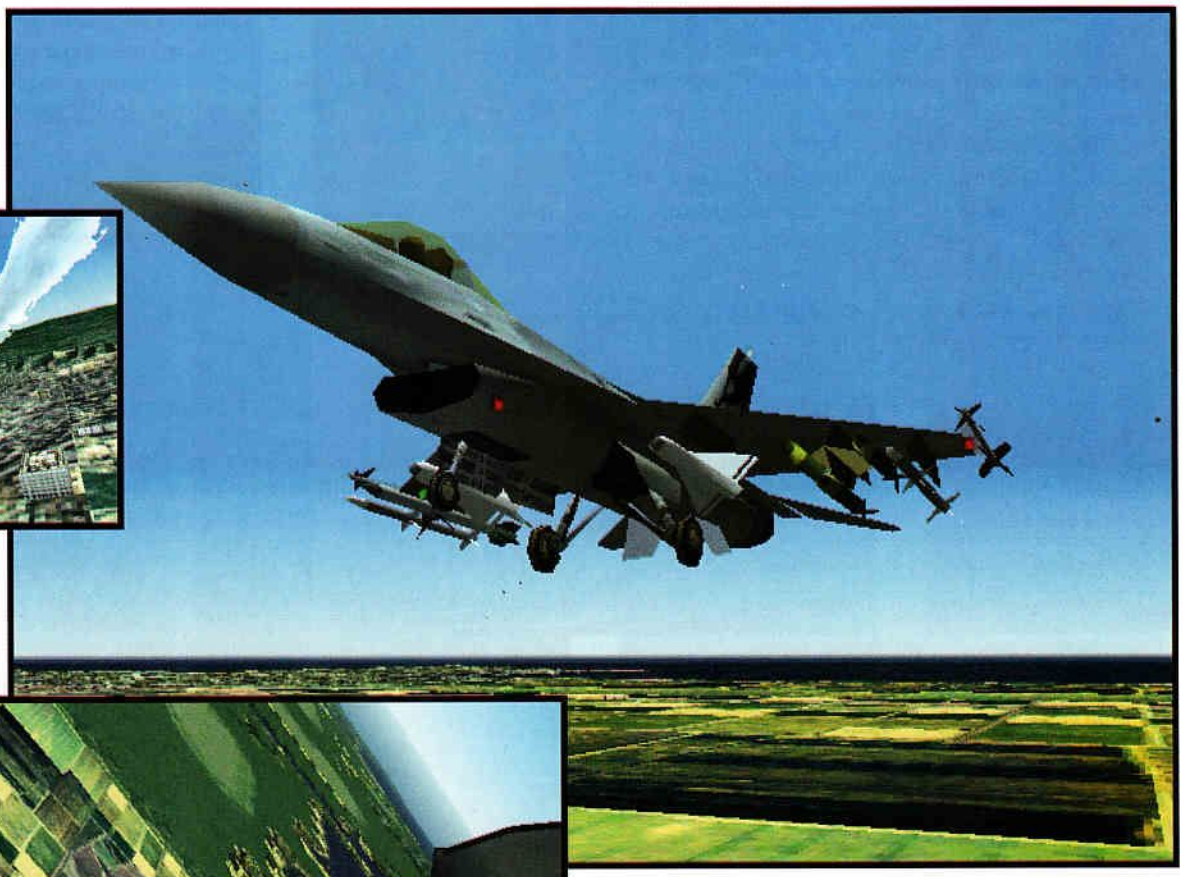
Entre chaque bataille, en bon commandant, vous devrez vous occuper de la gestion de votre compagnie. Cela commence déjà par la réparation des Mechs endommagés en combat, le remplacement des armes détruites, et éventuellement celui des pilotes qui n'auront pas eu le loisir de s'éjecter. La mort de l'un d'entre eux n'est d'ailleurs pas une affaire triviale, car ils ou elles prennent de l'expérience après chaque combat, et coûtent cher à remplacer. Enfin, vous pouvez acheter de nouveaux Mechs, mais vos ressources étant limitées, le moyen le plus sûr d'étendre les capacités de votre compagnie reste de récupérer les carcasses des Mechs ennemis détruits et les remettre en état. Le Clan Smoke Jaguar étant plus avancé technologiquement que le vôtre, chaque arme que vous pourrez retourner contre l'ennemi vaudra aussi son pesant d'or ! Malheureusement, il restait beaucoup de choses à voir, et après que le démonstrateur ait réussi à m'arracher la souris des mains, je me promettais de soutirer à Microprose une version qui me permettrais d'aller au bout de la vingtaine de missions offerte par le jeu. Non mais ! ■



FALCON 4

Après 4 longues années de développement, Falcon 4 s'apprête enfin à prendre l'air, et réaffirmer le titre comme la référence de la simulation de combat moderne. Et malgré une concurrence farouche, Microprose l'a doté de toutes les armes pour y parvenir !

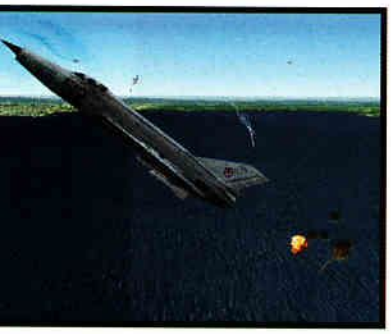


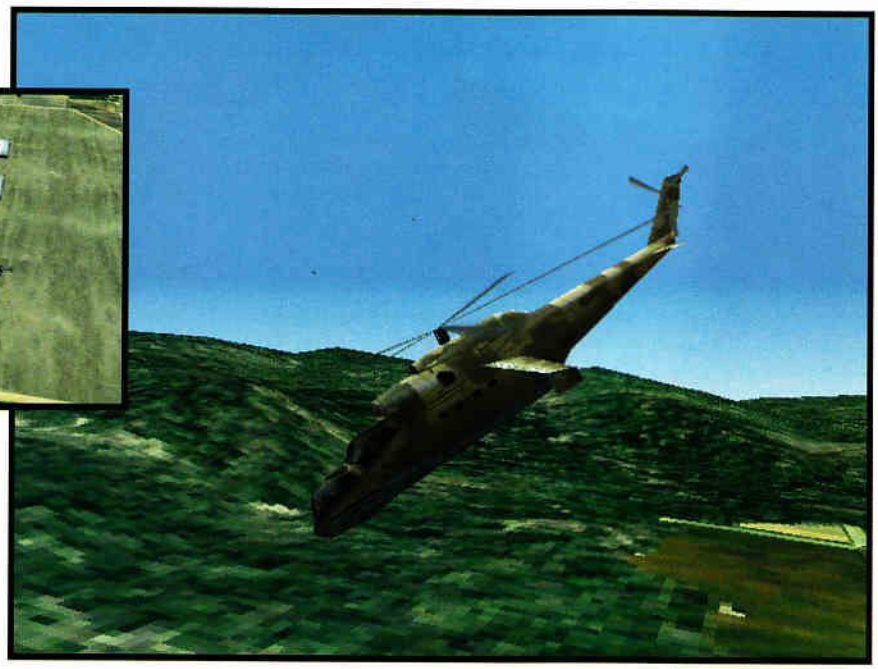


Que ce soit Falcon sur Amiga et ensuite Falcon 3 sur PC, cette série de simulateurs a longtemps tenu une place de choix dans la logithèque des fanas de simulation. Même si la durée de vie de Falcon 3 (sorti en 92 si ma mémoire ne flanche pas), fut exceptionnelle, ce programme optimisé pour les 486 de l'époque ne tient plus la route face à des EF 2000 ou plus récemment F-15 ou F-22 ADF. En bref, Microprose se devait de remettre au goût du jour ce grand classique. Et après quatre ans d'attente, le démonstrateur me narguait en vantant les mérites de Falcon 4, sa campagne dynamique, son terrain optimisé à partir d'images satellites de la Corée, la modélisation précise des caractéristiques de vol et l'instrumentation du Falcon block 52 sur lequel se base le jeu,

ses capacités Multijoueur étendues, etc. Bref, tout ce que nous savions déjà, et, les yeux injectés de sang, je préparais une contre-attaque assassine évoquant les récents déboires de l'équipe d'Angleterre pendant le premier tour de la Coupe du Monde. Heureusement pour lui, il eut la présence d'esprit de lâcher son système de vol Saitek un court instant. Un bruit sourd plus tard, marquant l'éjection du pauvre garçon, j'agrippais fermement la manette de gaz d'une main, me cramponnais au manche à balai de l'autre, et poussais un « Râââh Lovely » libérateur. Quatre ans qu'ils m'ont fait attendre ce moment, quatre ! D'une distance respectable, le démonstrateur me précisait que cette version était très proche de la bêta, et que toutes les fonctions ou presque y étaient intégrées. Il se rendit compte très vite qu'il avait commis une grave erreur…

Clic et re-clic, me voilà rendu dans le *cockpit* en action instantanée. Un premier coup d'œil révèle une parenté évidente avec Falcon 3. Par contre, la version block 52 représentée dans le 4 dispose de deux écrans multifonction au lieu d'un. Tandis que le ciel regorge de cibles faciles, bombardiers et hélicoptères, je porte mon attention sur le décor environnant. Une fois de plus, Falcon 4 nous transporte au-dessus de la Corée, mais avec une finesse de détail qui n'a plus rien à voir, fort heureusement, avec son ancêtre. Quelque soit votre altitude, les détails au sol restent précis et la ligne d'horizon raisonnablement éloignée. Au ras des pâquerettes, le terrain offre beaucoup de relief, et voler à pleine vitesse confère une réelle sensation de vitesse. Alors que sadiquement j'avais poussé le niveau de détail au maximum, la vitesse d'animation restait excellente. Bon d'accord, le jeu tournait sur un P II 333 doté d'une 3Dfx, mais d'ici la fin de l'année ce genre de matériel devrait être assez courant. Le tourisme, ça lasse vite, et il devenait urgent de tourner mon attention sur les victimes potentielles environnantes. Mû par un vieux réflexe, j'appuie sur la touche « 3 » et me retrouve instantanément en mode *Padlock*, *locké* sur la cible la plus proche. Cette vue, qui faisait toute la force de Falcon 3 en combat aérien, est encore améliorée dans la version 4, incorporant plus de repères visuel, comme un *cockpit* virtuel complet. Là encore, les scènes d'interception sont de toute beauté. Votre missile se détache de l'aile, dégageant une fumée blanche translucide assez discrète. Au





loin vous pouvez apercevoir les nuages de paillettes lâchées par le pilote adverse. L'impact du missile se traduit par une étoile de fumée noire, tandis que l'avion touché pique du nez, s'enflamme, laisse dégorger une longue traînée de fumée noire, avant de se désintégrer. Votre avion répond très finement au sollicitations du *joystick*, et généralement le *feeling* en vol comme en combat est excellent. Tel que c'est parti, les fans de Falcon 3, et des simulateurs de combat en général, ne seront pas déçus !

Guerre virtuelle

Poussé par la curiosité, je quittais l'action instantanée pour goûter un peu aux autres options. Déjà, la partie « Tactical Engagement » dispose de ce que tout les amateurs peuvent rêver, à savoir le moyen de créer des missions de toutes

pièces, ou très rapidement à partir de paramètres précis. Cette section comprend un grand nombre de missions pré-enregistrées, dont pas moins d'une trentaine dédiées à l'entraînement ! Celles-ci vous apprendront tout, du pilotage simple de l'avion à l'évasion de missiles ennemis, en passant par le fonctionnement de systèmes radar et d'armement. À tout instant lors d'une mission, vous avez la possibilité d'enregistrer les paramètres de la mission, puis d'analyser votre vol en détail dans le système ACMI. Mais le gros morceau, comme si ça ne suffisait pas, réside dans l'option « Campaign », où vous pourrez vous plonger dans des guerres virtuelles d'une échelle sans précédent ! Au départ tout est d'une simplicité désarmante : on a le choix entre trois scénarios, puis après avoir fermé les yeux et cliqué au hasard, on les ouvre pour appuyer sur le bouton « Launch ». Une carte de la Corée et un *timer* apparaissent alors, ainsi qu'une fenêtre donnant la liste des missions en cours. Puis cette fenêtre se remplit lentement, déborde bientôt, tandis que sur la carte des points rouges apparaissent les uns après les autres, illustrant des points chauds sur le front. C'est trop *cool*, ça pète de partout ! Il s'agit alors de se calmer, de repérer une mission importante parmi la liste

énorme qui se déroule devant nos yeux, de cliquer dessus et hop, vous êtes dans l'avion ! Avec l'expérience, m'explique gentiment le démonstrateur après avoir remarqué que je m'étais un peu calmé, on apprend aussi à optimiser les paramètres de la mission que l'on veut choisir, en modifiant l'armement ou les *waypoints*. Dernière interrogation, à laquelle aucun représentant de Microprose n'aura pu répondre, même après que j'ai montré les dents, est-il effectivement possible de participer à une campagne en coopératif *via* Internet. Théoriquement c'est possible, avec un nombre de participants seulement limité à la puissance de l'ordinateur serveur. Tel que c'est parti, nous aurons très probablement la réponse en octobre ! ■

KLINGON HONOR GUARD

Décidément, Microprose aime beaucoup Star Trek, et multiplie les projets basé sur l'univers de cette série mythique ! Le prochain en date ne manque certainement pas d'originalité, puisque vous y incarnez un klingon dans un jeu d'action en perspective 3D !

Chaque jeu ou presque faisant référence à Star Trek nous avait habitué à la présence au moins fugitive d'un Capitaine Kirk ou de son vaisseau Enterprise. Cette fois, Klingon : Honor Guard lance le joueur dans un environnement beaucoup moins familier puisque le jeu vous placera (dès novembre en principe), dans la peau assez rugueuse d'un jeune guerrier klingon aspirant au plus hauts honneurs, en l'occurrence intégrer la garde d'honneur du *leader* du Grand Conseil, Gowron. Si d'autres éditeurs se sont déjà intéressés au côté bestial de

la Force, dans Star Trek, plutôt qu'un jeu d'aventure ou une simulation, vous vivrez cette histoire au travers d'un jeu d'action 3D, et pas n'importe lequel s'il vous plaît puisqu'il utilise le moteur de Unreal ! Mais alors que vous menez votre petite vie tranquille de tourmenteur de chair, celle-ci se voit un peu bouleversée par une tentative d'assassinat sur la personne de Gowron, qui prend la chose fort mal et vous charge de déjouer le complot, et accessoirement d'atomiser les comploteurs.

HoH SoH ! jIh Quj !

À partir de là vous commencerez à voir du pays, puisque votre aventure vous mènera dans de nombreux lieux exotiques et vaguement hostiles, comme les rues sombres de la capitale klingon, une planète prison, les coursives d'un oiseau de proie et d'un croiseur klingons ou les entrailles de quelques stations spatiales. Pour l'emporter, vous devrez survivre à une bonne vingtaine de missions et, Unreal oblige, pourrez aussi créer vos propres niveaux ou jouer en

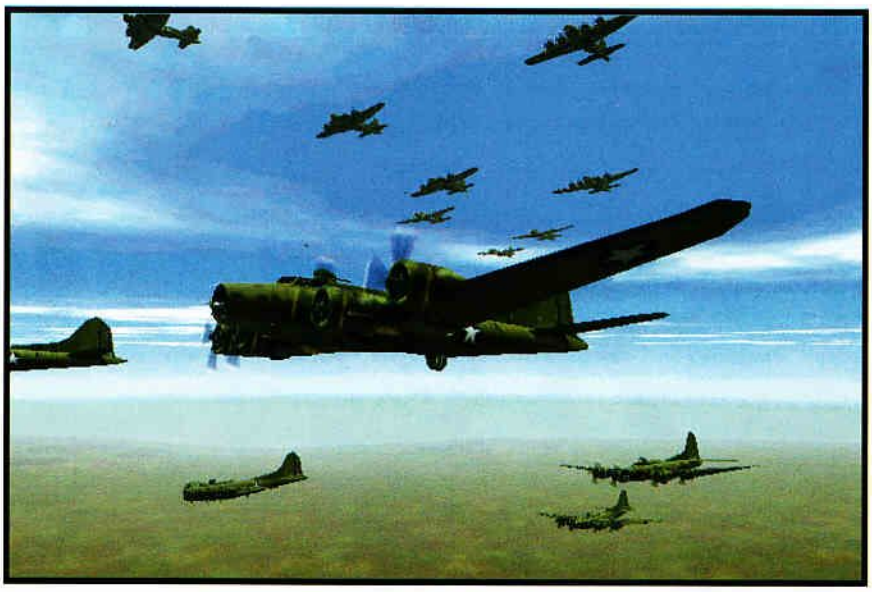
Multijoueur si vous sentez que votre fier guerrier a besoin de quelques cours de perfectionnement.

Comme le dit le bon vieux proverbe chinois, « Jamais sans ton dictionnaire klingon, la Manche tu ne traverseras. » En conséquence, quelques syllabes gutturales et hargneuses plus tard, le démonstrateur filait se réfugier au fond de la salle, me laissant seul aux commandes. *Maj*, euh, *cool* ! J'en profitais donc pour visiter quelques niveaux, principalement la capitale klingon et la planète prison. Confronté à l'architecture locale, je décidais de faire confiance aux *designers*, lorsqu'ils clamaient que l'environnement modélisé serait fidèle au plan d'urbanisation klingon. Effectivement, c'est pas tout à fait comme chez nous. Heureusement, la visite guidée était entrecoupée d'épisodes beaucoup plus familiers, en particulier l'atomisation d'éléments hostiles. Dans tout le jeu, vous aurez l'occasion d'enrichir vos connaissances martiales face à 24 ennemis différents, allant de différents monstres locaux aux gardes romulans et bien sûr klingons, les plus coriaces. Comme le veut la tradition, vous aurez une bonne dizaine d'armes à votre disposition, disposant toutes de deux modes de tir : « je-fais-durer-le-plaisir », ou « je-balance-la-purée. » L'arme la plus originale sera sans doute le couteau klingon, capable de vous débarrasser d'un *swing* de la plupart de vos adversaires. Pour varier, vous pourrez aussi le lancer, quitte à le récupérer plus tard planté dans un mur ! Et vous risquez d'avoir assez souvent besoin de cet ustensile, car à distance vos ennemis n'hésitent pas à se mettre à couvert pour éviter vos tirs ! Même si l'opposition ne manque pas, vous devrez aussi utiliser vos neurones pour progresser de niveau en niveau, ce qui représente quand même le *challenge* ultime pour un guerrier klingon. En plus de nombreux puzzles et indices à découvrir, le jeu permet une interactivité poussée avec l'environnement, et, par exemple, utiliser des téléporteurs, M. Scott, ou guérir ses blessures à l'infirmerie du coin. En somme, on peut s'attendre à un scénario solide, du niveau de Jedi Knight, dans un univers tout aussi prestigieux que celui de *La Guerre des Étoiles*, avec en bonus un moteur 3D exceptionnel. L'idylle entre Unreal et Microprose ne s'arrêtera d'ailleurs pas là, puisque l'année prochaine l'éditeur prépare X-Com : Alliance, un autre jeu d'action 3D, mais cette fois basé sur la série maison X-Com. Mais ceci est une autre histoire… ■

EUROPEAN AIR WAR

Cette visite de Microprose-Angleterre aura aussi permis de lever le voile sur un grand mystère : European Air War existe-t-il vraiment ? Après de nombreux rapports du F.B.I. évoquant sa présence à plusieurs salons de l'E3, nous pouvons enfin le confirmer !

Alors que la démonstration de European Air War commençait, je m'étonnais encore d'avoir survécu à la disette de simulateurs de la Seconde Guerre mondiale infligée pendant de longues années par les éditeurs. Déjà pressenti à l'E3, European Air War s'annonçait pour novembre comme un plat de choix, et j'avais enfin l'occasion de passer à l'apéritif ! Aussi, dès l'apparition de l'écran principal du jeu, mes dents plantées dans l'avant-bras du démonstrateur, je faisais fermement comprendre à l'infortuné qu'il était peut-être temps de me laisser aux commandes... Un clic de souris plus tard, je me retrouvais dans le *cockpit* d'un P-51 Mustang, derrière une longue procession de bombardiers américains B-17, assaillis par une nuée de chasseurs allemands. Le bonheur, quoi ! En fin tacticien, je me contentais de tirer sur tout ce qui se qui avait le malheur de passer devant mon viseur, admirant le réalisme de la destruction causée par mes mitrailleuses. Avec de l'adresse on peut endommager l'un après l'autre les quatre moteurs d'un B-17, qui s'enflamment avant de s'arrêter de tourner, puis laissent traîner une épaisse fumée noire. Si votre avion est armé de canons, comme les 30 mm du Me 262 à réaction allemand, vous pouvez facilement cisailler une aile et suivre le bombardier alors qu'il tournoie inexorablement vers le sol. Il est même possible de toucher les pilotes des avions, son sang allant alors redécorer l'intérieur du *cockpit*. C'est vraiment ignoble, et je sens qu'on va adorer ça !



Redevenu maître de la situation, ou presque, je prenais le loisir de passer en revue les nombreuses options présentes dans le jeu. D'une part on y trouve pas moins de 20 chasseurs à piloter, soit tous les avions représentatifs de l'époque dans les camps allemands, américains et anglais. On trouve bien sûr le Me 262, premier chasseur à réaction opérationnel au monde, les classiques Spitfire, P-51, P-47 et P-38, Bf 109 et Fw 190, tous déclinés selon différentes versions, et en prime quelques avions anglais moins populaires comme le Hurricane, le Tempest et le Typhoon anglais, ainsi que le chasseur bimoteur allemand Bf 110. Les connaisseurs apprécieront ! Qui plus est, chacun de ces avions dispose de son propre *cockpit*, scrupuleusement redessiné à partir de modèles authentiques. Ceux qui avaient joué à 1942 : Pacific Air War se souviendront de

son excellent *cockpit* virtuel. On le retrouve avec bonheur dans European Air War, et comme on arrête pas le progrès, il dispose cette fois d'une définition comparable au cockpit 2D, avec instruments fonctionnels et tout et tout ! Et comme dans 1942 : PAW, vous pouvez regarder tout autour de vous en utilisant la souris ou le *coolie hat* de votre *joystick*, puis *locker* la cible qui vous intéresse pour la suivre automatiquement des yeux. De retour à l'écran principal, un bref passage au générateur de missions simples s'imposait, avant de passer au menu des campagnes. Au lieu de missions *scriptées*, vous disposez alors d'un menu fort conséquent, dont les nombreux paramètres vous permettent de créer la mission qui vous intéresse sur le moment. Vous pouvez ainsi choisir votre camp, la date de l'engagement, le type de mission, la force de l'opposition, et de nombreuses autres options qui vous permettront de passer en revue tous les types d'engagements possibles et imaginables.

L'embarras du choix

Le menu campagne, quant à lui, vous donne accès à trois périodes critiques de la Guerre, la bataille d'Angleterre en 1940, ainsi que les combats au-dessus de l'Allemagne en 43 et 44. Si vous ne pouvez pas choisir vos missions, de nombreux paramètres dynamiques assurent que vous ne rejouerez jamais exactement la même mission, la force et la disposition des forces ennemies variant à chaque fois. De plus chaque fois que vous monterez en grade vous pourrez voler avec un nombre grandissant d'ailiers, jusqu'à commander un groupe d'une douzaine de chasseurs, peut-être plus ! En fait, European Air War sera capable de gérer des combats impliquant des dizaines de bombardiers et chasseurs, pour rendre enfin justice aux monstrueuses batailles aériennes de l'époque ! ■

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU 48H CHRONO EN

04.73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 04.73.60.00.17

nouveautés*

ARMY MEN nf..... 319
CANAL + PRO MANAGER vf... 289
CAPITALISM PLUS vf..... 329
CARRIER STRIKE FIGHTER..... 319
CASTROL HONDA SUPERBIKE.. 269
CIVIL WAR GENERALS 2 vf..... 279
COLIN MC RAE RALLY vf..... 319
COMMANDOS vf..... 329
DEADLOCK shrine wars vf..... 319
DEATHTRAP DUNGEON vf..... 329
DOMINION STORM..... 329
DUNE 2000 vf..... 279
FINAL FANTASY VII vf..... 335
FLIPPER MANIA vf..... 269
FREE SPACE 319
FRONT DE L EST mission disk... 149
GREAT COURTS 3 vf..... 289
HEARTH OF DARKNESS vf..... 299
JET FIGHTER FULL BURN..... 329
K.K.N.D. 2 vf..... 259
M1 TANK PLATOON 2 vf..... 319
MAX 2 vf..... 309
MICROMACHINE 3 vf..... 299
MIGHT AND MAGIC 6 vf..... 329
OF LIGHT AND DARKNESS vf... 319
OPERATIONNAL ART OF WAR 319
PANZER COMMANDER vf..... 329
POLICE QUEST SWAT 2 vf..... 319
PRO FOOT CONTEST 98 vf..... 220
RAYMAN FOR EVER vf..... 189
SIERRA PRO PILOT vf..... 329
SOLDIERS AT WAR vf..... 329
SPEARHEAD nf..... 335
SPECIAL OPS..... 329
STAR WARS REBELLION vf..... 319
TEAM APACHE vf..... 329
TOTAL ANNIHILATION scéna vf 169
TRADER 98 vf..... 319
WARGAMES vf..... 319
WORLD LEAGUE SOCCER 98.. 309
X - COM INTERCEPTOR vf..... 319
XENOCRACY vf..... 319

688 HUNTER KILLER vf..... 319
ACHTUNG SPITFIRE vf..... 335
ACTUA SOCCER 2 vf 269
ADVANCED CIVILIZATION vf.... 335
AGE OF EMPIRES vf..... 319
AH 64 LONGBOW 2 vf..... 319
ALERTE ROUGE,C&C vf..... 289
ARMOR COMMAND vf..... 319
ARMORED FIST 2 vf*..... 289
AU COEUR débarquement... 335
BATTLEGROUND napoleon..... 289
BATTLEGOUND prélu waterloo 289
BATTLE ISLE 4 incubation vf.... 289
BATTLE SPIRE n.f..... 319
BATTLE ZONE vf 319
BETRAYAL IN ANTARA vf..... 319
BIRTHRIGHT vf..... 319
BLACK DAHLIA vf..... 329
BLADE RUNNER vf..... 329
BYZANTINE vf..... 319
CARMAGEDDON +X-COM 3 289
CART PRECISION RACING vf... 299
CIVILIZATION 2 COL nlle ed vf 329
CLOSE COMBAT 2 vf..... 319
COFFRET EUROPE 2 vf..... 335
COFFRET JOYSTICK vf..... 239
COMANCHE 3 vf..... 269
Command&conquer l'intégral 169
CONSTRUCTOR vf..... 325
COUPE DU MONDE 98 vf..... 319
DARK REIGN vf..... 189
DARK REIGN expansion vf..... 149
DEMENTIA vf..... 319
DIABLO nf 179
DIABLO HELLFIRE data nf..... 145
DIE BY THE SWORD vf..... 319
DREAMS vf..... 269
DUKE NUKEM 3D +plutonium 195
DUKE NUKEM 3D hiver nuclear189
EARTH 2140 vf..... 189
F1 RACING SIMULATION vf 3D. 279
F 15 vf..... 319
F 16 FIGHTING FALCON vf..... 189
FA 18 KOREA nf..... 279
F 22 AIR DOMINANCE vf..... 349
F 22 ADF red sea operatio vf. 149
F 22 RAPTOR vf *..... 299

FALLOUT vf 315
FIFA SOCCER 98 vf..... 299
FIGHTING FORCE..... 329
FLIGHT SIMULATOR 98 vf..... 369
FS 98 AIRCRAFT COLLECTION. 195
FLIGHT UNLIMITED 2 vf..... 329
FLYING CORPS GOLD 2.0 vf... 189
FOOTBALL MANAGER 98 vf..... 279
FOOTBALL STADIUM 98 vf..... 220
FORSAKEN..... 319
FRONT DE L' EST nf..... 319
GETTYSBURG vf..... 319
GEX 3D..... 269
GOLDEN 10 jeux v1 ou v2 vf 319
GRANDES BATAILLES CESAR.... 269
GTA vf..... 335
GUY ROUX MANAGER 98 vf 2 199
HARPOON CLASSIC 97 nf..... 319
HEXEN 2 vf..... 189
HEXPLORE vf..... 269
HISTORY OF THE WORLD vf..... 335
IMPERIALISME vf..... 329
INCOMING vf 3D..... 299
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf 220
INTERSTATE 76 NITRO RIDERS... 225
I - WAR vf..... 345
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 vf* 269
JEDI KNIGHT scénario..... 159
JETFIGHTER 3 vf deluxe 289
JOINT STRIKE FIGHTER vf..... 189
JOURNEYMAN PROJECT 3 vf... 309
KICK OFF 98 vf..... 189
LANDS OF LORE 2 vf..... 245
L' ENTRAINEUR 97/98 vf..... 319
LES VISITEURS vf..... 279
LEGACY OF KAIN vf..... 189
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf..... 199
LORDS OF MAGIC vf..... 299
MAGIC:L'ASSEMBLEE vf+data 329
MAN OF WAR vf..... 289
MEGA PACK 10 jeux 6,7ou8 319
MEN IN BLACK vf..... 319
MONKEY ISLAND 3 vf..... 319
MOTO RACER vf win 95 295
MOTORHEAD vf..... 269
MYST 2 RIVEN vf..... 329
MYTH the fallen lords vf..... 329
NBA LIVE 98 vf..... 319
NHL HOCKEY 98 vf..... 319
PANDEMONIUM 2 3dfx..... 269
PAX CORPUS vf + manga..... 249
PETE SAMPRAS TENNIS vf..... 189
PLANE CRAZY..... 269
POD GOLD vf 189
PRO PINBALL web+timeshock 279
PROST GRAND PRIX vf..... 279
QUAKE 2..... 329
QUAKE 2 MISSION PACK..... 195
QUEEN THE EYE vf..... 319
RAYMAN GOLD vf..... 245
RED BARON 2 vf 299
RED LINE RACER vf..... 269
RISING LANDS vf..... 289
ROLAND GARROS 98 vf..... 269
SEMPER FI nf..... 319
SETTLERS 2 deluxe vf..... 269
SEVEN KINGDOMS vf 319
SHADOWS OF THE EMPIRE vf... 199
SKI RACING vf..... 249
STARCRAFT vf *..... 329
STREETS OF SIM CITY vf..... 319
SUBCULTURE vf..... 319
TAKE NO PRISONERS vf..... 299
THE GAMES FACTORY vf..... 335
THEME HOSPITAL + simcity 2 vf 319
THE ULTIMATE RPG 12 jx rôle... 299
TITANIC vf..... 329
TOMB RAIDER 2 vf..... 319
TOTAL ANNIHILATION vf..... 315
ULTIMATE RACE vf 249
UNREAL vf..... 319
UP RISING vf..... 299
WALLACE ET GROMIT vf..... 279
WARBREEDS vf + T-shirt..... 220
WARHAMMER 4000 final vf.. 249
WARHAMMER 2 dark omen vf 319
WARLORDS 3 vf..... 309
WIN PROPHECY vf..... 319
WORMS 2 vf..... 295
X WING VS TIE FIGHTER GOLD 319
ZORK GRAND INQUISITOR vf. 249

*nouveautés nous contacter pour disponibilité

échange gratuit version française

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.

HIT DU MOIS

UNREAL

CD PROMO

79 F
DESCENT
JOHNNY BAZOOKATONE vf
MEGARACE vf
OLYMPIC SOCCER vf
PYST vf
SHELLSHOCK vf
STAR GENERAL vf
TERMINAL VELOCITY
THUNDERHAWK 2 vf
UNDER KILLING MOON vf

99 F
AH 64 LONGBOW vf
11th HOUR vf
3D ULTRA PINBALL
AFTERLIFE + THE DIG vf
AGE OF RIFFLES vf
BATAILLES DU PACIFIC vf
BATTLE GROUND WATERLOO vf
CAESAR 2 vf
COLONIZATION vf
COMANCHE 2
CONGO vf
CONQUEST NEW WORLD vf
DARK EYE vf *
DARK FORCES+REBEL ASSAULT vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DEMONS ET MANANTS vf *
DESTRUCTION DERBY 2
DRAGON LORE vf
DUKE NUKEM 3D premium
DUNE 1+2 vf
ENIGME DE MAITRE LU vf
EXCALIBUR vf *
FABLE vf
FIELDS OF GLORY vf
FIFA SOCCER MANAGER vf
FLIGHT UNLIMITED vf
FOOTBAL MANAGER '96/97 vf
FUN TRACKS
HIND vf
IMPERIUM GALACTICA vf
I PANZER 44 nf
K.K.N.D. vf
LESURE SUIT LARRY 7 vf
LIGHTHOUSE vf
LITTLE BIG ADVENTURE vf
LORDS OF THE REALM 2 vf *
MASTER OF ORION 2 vf
MECHWARRIOR 2 vf
MEGARACE 2 vf
MIGHT AND MAGIC I & V *
MONKEY 1 + 2 vf
NASCAR RACING 2 *
NEED FOR SPEED 2 *
OUTLAWS vf
PANZER GENERAL 2
PRIVATEER 2 vf
PUZZLE BOBBLE
RALLY CHAMPIONSHIP *
RAMA vf
REALMS OF THE HAUNTINGS vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RISE & RULES ANCIEN EMPIRE vf *
ROAD RASH vf
SCREAMER 2 D
SENSIBLE SOCCER vf
SILENT HUNTER vf
SIM ISLE vf
SIM TOWER vf *
SHADOW WARRIOR *
SHERLOCK HOLMES 2 vf
STEEL PANTHERS vf
STEEL PANTHERS 2 vf
SUKOI SU27 vf
SYNDICATE WARS vf
TIME COMMANDO vf
THEME PARK vf
TRANSPORT TYCOON vf
US NAVY FIGHTER 97 vf
ULTIMA 8 vf
WARHAMMER vf
WARWIND vf
WORMS vf
2 + EXPANSION PACK vf

129 F
A10 CUBA vf
BATTLEGROUND ANTIETAM
BATTLEGROUND SHILOH
DEATH RALLY
DOOM 2
EXTREME ASSAULT vf *
FIFA SOCCER 97 vf
FINAL DOOM
GABRIEL KNIGHT 2 vf
JONAH LOMU RUGBY vf *
KICK OFF 97 vf
LINKS LS
NBA LIVE 97 vf
PHANTASMAGORIA vf
POLICE QUEST SWAT vf
URBAN RUNNER vf
WARCRAFT 2 70 missions
WING COMMANDER 4 vf

149 F
ALBION vf
chevalier baphomet+ kondo lore
CONQUEST EARTH vf + gatuf
DAGGERFALL
F22 LIGHTNING 2 vf
HARVESTER vf + the 7th GUEST
HEROES Might & Magic 2 tu x vf
IRON HELIX + SHELLSHOCK vf
KLICK & PLAY vf
LAST EXPRESS vf
MAX vf
MDK vf
Pandora directive+ last eden vf
QUAKE
SPEED HASTE vf + DESCENT
SPACRAFT vf
STORM vf + DESCENT
SUPERKARTS + THUNDERHAWK 2
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOTAL MANIA + SHELLSHOCK vf
TRACK ATTACK + THUNDERHAWK2
WARCRAFT 2 DELUXE vf
who shot john rock + DESCENT
WIZARDRY NEMESIS + SAND WAR
X-WING col + TIE FIGHTER col vf
ZORK NEMESIS vf

CD CHARME
ANTE FUTURA vf..... 269
BANGKOK Perversions vf..... 249
BEST OF CHASEY LAIN..... 249
DIVA X KANAKO vf..... 319
FOVEA vf..... 199
HUNGARIAN GIRLS vf..... 319
IMMORTAL DESIRE..... 129
LA CITE INTERDITE vf..... 329
LAURE SINCLAIR vf..... 319
MASCARADES vf..... 329
OUTPOST 69..... 299
RENDEZ VOUS DE J. CHANEL . 329
SEX CASTEL vf..... 169
STEAMY WINDOWS..... 129
VIRTUAL sex with Asia vf 299
VIRTUAL sex with Rocki vf..... 299

ACCESSOIRES
CARTE 3DFX voodoo accelerator * 4 mb..... 690
CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER * 8 mb 1590
CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER * 8 + 2 jeux 1790
CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER * 12 mb..... 1890
THRUSTMASTER formula 1 volant+pédales* 1090
THRUSTMASTER ACM game card 289
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b.... 275
SIDEWINDER force feedback pro* + 2 jeux. 1090
JET LEADER 3 D joystick numerique..... 349

COMMANDEZ 24H / 24 CONSULTEZ les nouveautés

3615 CENTSOFT 2,23F mn

G4 08/98

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CP..... TEL.....
VILLE.....
TYPE DE MACHINE.....
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration .....
No.....

TITRES..... PRIX.....
.....
.....
.....

Frais de port
☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F

☐ CD-ROM
☐ * Matériel 60F 48H

TOTAL A PAYER

Signature:

Le futur de demain

Quake-like 64

Action/Aventure 68

Aventure 70

Jeu de rôle 72

Simulation 76

Strategie 80

Course 84

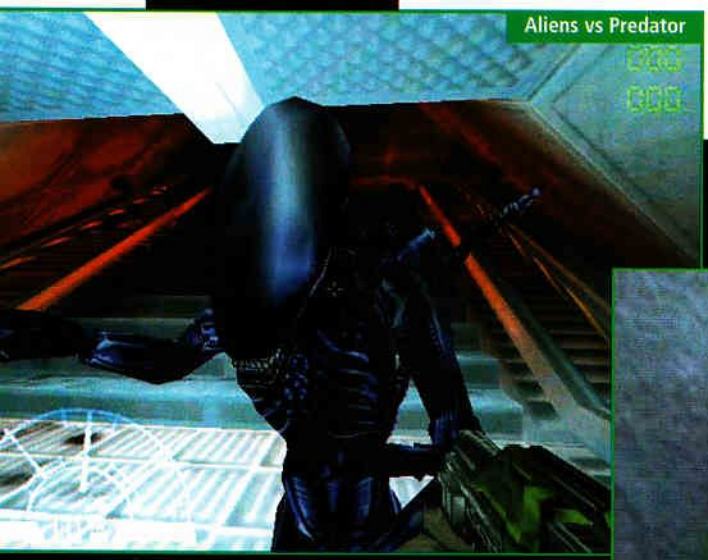
Sport 86

Divers 88

Point de convergence de toute une profession, l'E3 est également une vitrine «live» des jeux à venir sur un, deux, voire trois ans. Ce salon constitue aussi (et surtout) une occasion unique de faire le point sur les tendances, les genres en perte de vitesse ou au contraire en pleine expension. Après avoir consacré quelques pages aux hits de l'E3 dans le numéro de juillet, ce dossier établit une liste exhaustive ainsi qu'un planning prévisionnel de tous les titres présentés.

Quake-like

Ils sont plus nombreux que les extraterrestres de Tim Burton, plus méchants, plus motivés aussi, et surtout beaucoup plus beaux. Ce sont les quake-like, les jeux d'action en 3D temps réel et vue subjective. Ils arrivent par légions pour fin 98, début 99.


Aliens vs Predator

Half-Life

Klingon Honor Guard

Les stands portant le label *quake-like free* étaient peu nombreux. Tous les gros éditeurs en possédaient un, voire plusieurs, s'assurant ainsi une part du gâteau commercial conçu par ID Software. GT Interactive, par exemple, présentait dans des *booths* fermés les deux prochaines productions 3D Realms : **Prey** et **Duke Nukem Forever**. Contrairement à ce que nous avions annoncé le mois dernier, le moteur 3D utilisé par DNF sera celui de Unreal et non de Quake II. George Broussard, le chef de projet, a rendu cette décision officielle mi-juin dans un communiqué de presse. Ce changement ne devrait pas affecter la date de sortie ni le contenu du jeu. Les raisons de ce spectaculaire désaveu seraient commerciales ; George Broussard jurant que ses relations avec ID Software sont toujours au beau fixe. 3D Realms a également accordé toute sa confiance à Epic MegaGames pour stabiliser son moteur sur le Net.

Pas de changement en revanche pour Prey, qui utilise toujours le moteur 3D développé en interne par 3D Realms. Comme pour Duke, les concepteurs ont tenu à créer un personnage fort, en l'occurrence un amérindien répondant au nom de Talon Brave. Futuriste, le cadre du jeu exploitera la fameuse « Portal Technology » (vaguement exploitée par Unreal) et proposera des textures 16 bits haute résolution. Techniquement Prey surpasse de très loin tout ce que nous avons pu voir à l'E3. Photoréalistes, les décors se gargarisent d'infimes détails tout en proposant de très nombreuses interactions.

Quake III mort et enterré

Chez Activision, on pouvait à nouveau voir **Sin**, déjà présenté l'année dernière. Prévu pour la rentrée, ce dernier utilise le moteur de Quake II. Il propose le classique assortiment d'armes dévastatrices et de décors interactifs (six environnements au total). Ritual Entertainment, l'équipe de développement, nous promet également une option Multijoueur à la hauteur. Puisqu'on en est au Multijoueur, sachez que le **Quake III** de ID Software (toujours chez Activision)

Messiah

Prax War

Requiem

vient d'être annulé par John Carmack au profit de **Quake Arena**. Ce nouveau titre sera uniquement Multijoueur (*deathmatch*). De là à penser que le moteur Trinity n'était pas à la hauteur des titres présentés à l'E3, il n'y a pas loin... (oooooh la mauvaise langue).

Parmi les jeux qui ont peut-être fait peur à ID Sodtware, il y avait très certainement **Half-Life**, présenté sur le gigantesque stand Sierra. Développé par Valve Entertainment, ce titre tire parti d'une I.A. révolutionnaire. Il est ainsi possible de jouer à cache-cache avec les ennemis ! Ces derniers anticipant vos réactions, il n'est pas rare de se retrouver nez à nez avec un ennemi que l'on essayait de prendre à revers !

Prey

Sin

OpenGL et Direct3D, Half-Life tirera parti de la majorité des cartes 3D comme des processeurs MMX. Enfin, son option Multijoueur permettra de supporter jusqu'à 32 joueurs sur le Net.

Si vous avez aimé *Seven* et appréciez les scénarios tortueux, le **Requiem** de Cyclone Studios devrait vous séduire. À mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, ce titre hybride met en scène anges déchus, pouvoirs célestes et technologie futuriste. D'une grande richesse, l'environnement nous promet de nombreuses interactions, que ce soit avec le décor ou les personnages (et oui, il sera possible de dialoguer !). Dans la même veine, on trouve **Messiah**

Half-Life

(Shiny). Encore repoussé de quelques mois, ce dernier sortira bien après Requiem. Toujours aussi impressionnant, son moteur 3D maison (créé par un ancien *demomaker*) permettra au joueur de voler d'un corps à un autre, tout en bénéficiant des animations les plus réalistes à ce jour.

Du ciné au quake-like

Nous allons maintenant passer aux films transformés en *quake-like*. Le premier d'entre eux est *Le Monde Perdu* de Spielberg, adapté par Dreamworks Interactive sous le nom de **Trespasser**. Ce titre utilise un moteur 3D respectant à la lettre les lois de la physique. Il est ainsi possible de tirer sur ▶

Klingon Honor Guard

une caisse, qui sous l'impact ira heurter une autre caisse, qui dévalera le long d'une pente. Des réactions en chaîne nettement plus pêchues surprendront constamment le joueur. Plus classique, **Aliens vs Predator** est un jeu Fox Interactive permettant au joueur d'incarner au choix : un colon, un predator ou un *alien*. La façon de jouer change radicalement en fonction du personnage choisi, l'*alien* ayant, par exemple, la possibilité de courir le long des murs ! On sait peut de chose en revanche sur **Alien Resurection**, l'adaptation du film de Jeunet ; sinon qu'elle sera développée par Fox Interactive pour la fin d'année.

Il aurait été surprenant de ne pas trouver un *quake-like* dans la gamme de jeux consacrés à la série Star Trek. En fait on en trouve deux : **Star Trek First Contact** et **Star Trek Klingon Honor Guard**, tout deux chez Microprose. Le premier vous permet de disputer le contrôle de l'Enterprise-E aux immondes Borgs. Pour ce faire vous pouvez mettre au point de nouvelles technologies à l'aide de l'équipage. Le joueur peut d'ailleurs assumer le rôle de tous les personnages du film, du Capitaine Jean-Luc Picard à Data. La partie « quake-like » ne constitue en fait qu'une petite partie du jeu et vous permet d'évoluer à l'intérieur de l'Enterprise-E entièrement recréé à partir du moteur de Unreal. Klingon Honor Guard utilise également ce moteur et ressemble quant à lui beaucoup plus à un *quake-like* classique. Vingt niveaux vous sont ainsi proposés, ces derniers mêlant cités *alien*, vaisseaux spatiaux et stations spatiales. L'équipement fourni sera celui de la série *The Next Generation*.

Blood 2

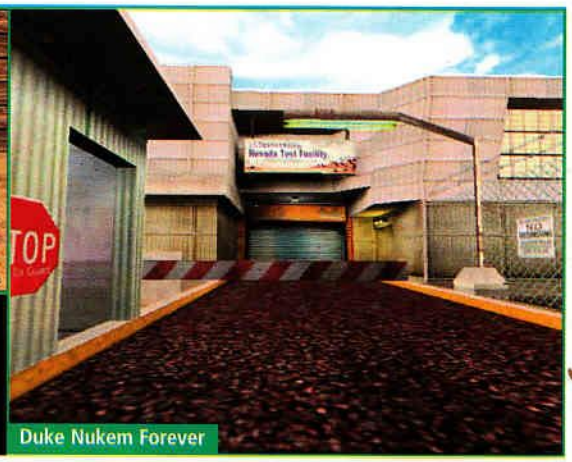
Suites et fins

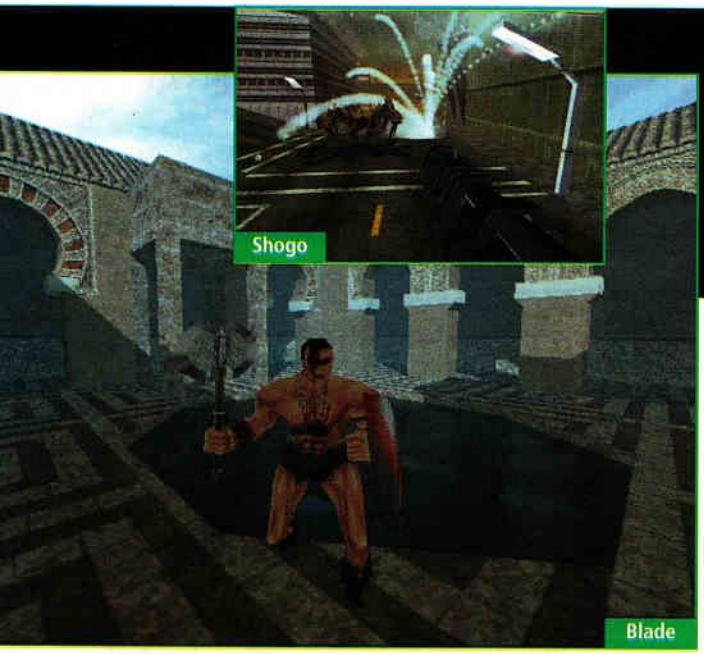
Côté suite, on trouve **Montezuma's Return**, mettant l'accent sur les pièges et les obstacles, ainsi que **Turok 2**, qui alignera 7 niveaux, 24 armes, 5 boss et..., une option Multijoueur (à quatre seulement) ! Suite tout aussi sanglante mais désormais 100 % 3D de Blood, **Blood II** était également présenté par Monolith sur le stand GT Interactive. Si le jeu ramait encore pas mal, il impressionnait déjà par le *design* et l'originalité de ses niveaux. Rien de bien surprenant, lorsque l'on sait que les auteurs se sont inspirés des nouvelles de Lovecraft, propices à la création de dédales..., mal fréquentés.

Enfin, on n'oubliera pas **Blade**, développé par les espagnols de Rebel Act Studios ; **Prax War** des petits nouveaux de Rebel Boat Rocker ; **Nam**, chez GT ; **Vigilance** (SEGASoft), très orienté Internet ; et l'ancien RIOT, renommé **Shogo : Mobile Armor Division** après que Microsoft ait quitté le projet. ■

Thierry Falcoz

Montezuma...


Duke Nukem Forever


Shogo
Blade

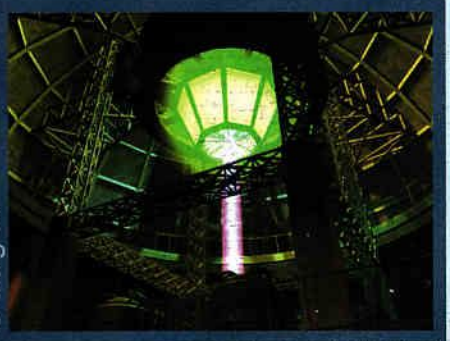
Prey	3D Realms/GTI - début 99
Duke Nukem Forever	3D Realms/GTI - mars 99
Sin	Ritual Ent./Activision - septembre
Quake Arena	ID Software/Activision - 99
Half-Life	Valve Ent./Cendant Soft. - septembre 98
Blood II	Monolith - fin 98
Requiem	Cyclone Studios/3DO - octobre
Messiah	Shiny/Interplay - fin 98
Trespasser	Dreamworks Interactive/E.A. - fin 98
Alien vs Predator	Fox Interactive - fin 98
Alien Resurection	Fox Interactive - fin 98
Star Trek First Contact	Microprose/E.A. - fin 98
Star Trek Klingon Honor Guard	Microprose/E.A. - fin 98
Turok 2	Acclaim - fin 98
Montezuma's Return	Utopia/Take2 - septembre 98
Prax War	Rebel Boat Rocker/E.A. - fin 98
Shogo : Mobile Armor Division (ex-Riot)	Monolith - fin 98
Blade	Rebel Act Studios/Gremlin - fin 98
Nam	GT - rentrée 98
Vigilance	SegaSoft. - fin 98

Quake-like

Recevez chez vous, sous 48 h,toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Plus de 350 titres disponibles

Coupe du Monde 98 . Forsaken . Robinson Crusoé Redline Racer . Prost Grand Prix . Incoming . Starcraft Super Match Soccer . Armor Command . Fallout Le Petit Prince . Dark Omen . L'héritage du Temps 3 Myth . F-15 . Ultim@te Race . Encyclopédie Hachette F-22 Raptor . Zero Zone . Lords of Magic . Earth 2140 Ubik . F/A-18 Korea . Quake 2 . Longbow 2 . Oddworld Flight Unlimited II . Tomb Raider 2 . Blade Runner . Croc Front de l'Est . Virtua Fighter 2 . Age of Empires . Riven USCF Chess . Chroniques de l'Afrique Sauvage Londres . l'Art au Moyen-Age . Le Romantisme . etc


Gadget

Black Dahlia

Pygmées Aka

Dossiers Ovni

Sans CB, Ni Chèque

Unreal

Webcam Creative Labs . HP ACS 48 PowerCube + Formula One Trust Master . Carte 3DFX Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro US Robotics Messages Plus 5600 Disque Dur EIDE Quantum 2 Giga . Câbles IDE Cartouches Zip 100 Mo . Clavier programmable

Hardware

* 72 h pour le hardware

** la durée de la communication dépend de l'article

3617 PCMALIN

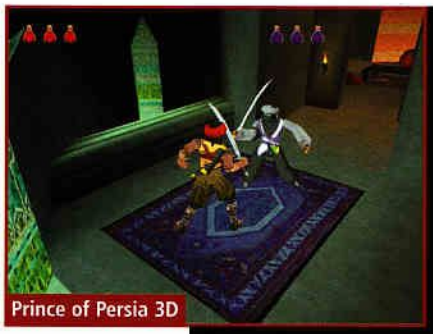
H3L - RC 393307955

Action Aventure

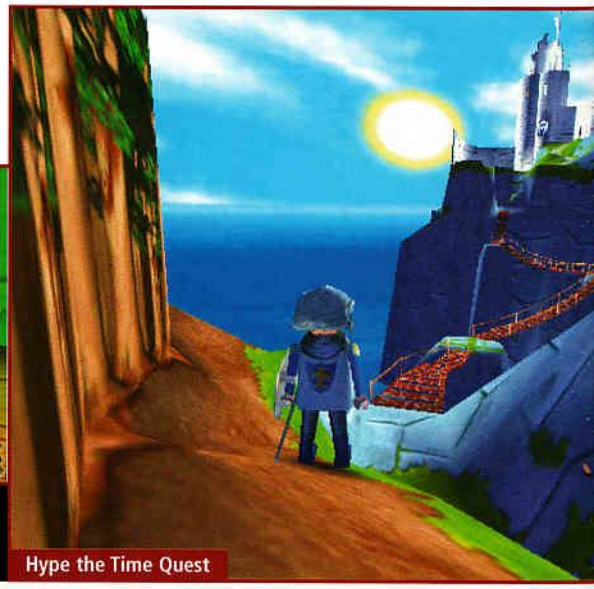
Nocturne

Après l'énorme succès des Tomb Raider 1 et 2, nous attendions de pied ferme une vague de nouveaux jeux d'action/aventure. Ce fut une déferlante ! Mais combien, parmi ces nouveaux titres, accéderont aux plus hautes marches de la renommée ludique, mmmh, combien ?

L'E3 n'est finalement qu'une collection d'échoppes bigarrées devant lesquelles stationnent une myriade d'attaché (e) s de presse au regard scrutateur…, un souk gigantesque ! Vous tournez la tête vers un écran agité de convulsions cinématiques ? Vous franchissez la frontière fictive qui délimite le territoire d'un exposant ? Vous répondez au sourire engageant d'une hôtesse ? Il est déjà trop tard. On s'approche de vous sournoisement, on vous assomme sous un fatras de propos préfabriqués et vous vous réveillez quelques minutes plus tard devant un jeu. Un jeu dont les graphismes « ne sont pas définitifs ». Un jeu dont les fonctions « ne sont pas toutes actives ». Un jeu qui, au final, « sera truffé de scènes cinématiques ». Bref, un jeu dont il est, en l'état, impossible de se faire une idée. Ainsi, parmi les nombreux titres d'action/aventure


Prince of Persia 3D

Dark Vengeance


Hype the Time Quest

Beneath

présents sur le salon, beaucoup faisaient partie de la catégorie fourre-tout des « peut-être éventuellement si… ». Une certitude cependant : aucun d'entre eux ne sera révolutionnaire. Beaucoup de jeux inspirés de Tomb Raider (caméra dynamique centrée sur le personnage), quelques autres dans la lignée de Bioforge (caméra en plan fixe)…, pas de quoi se pâmer devant le génie créatif des concepteurs. Aujourd'hui, l'ère semble ne pas être aux bouleversements mais aux réformes, on se contente d'améliorer un concept qui a fait ses preuves…, mais on le fait bien ! Univers 3D plus détaillés, faisant l'objet d'une réelle création graphique ; intégration plus grande des diverses phases de jeu (interactives et non interactives) ; amélioration des moteurs de jeu, avec gestion des ombres/lumières et des reflets ; interaction

Drakan

Max Payne

Asghan

accrue avec l'environnement ; interface plus intuitive doublant l'utilisation de la souris à celle du clavier..., beaucoup de bons titres à venir !

Collection automne-hiver

Alors, autant vous le dire tout de suite, nous n'avons pratiquement rien vu de **Tomb Raider 3**. Lara disposera probablement d'une garde-robe plus fournie et évoluera dans des décors plus somptueux encore..., c'est tout. Reste que la famille se porte plutôt bien, les éditeurs ayant presque tous un « Tomb Raider-like » à nous proposer. À commencer par **Heretic II**, qui abandonne la catégorie des *doom-like* pour rejoindre celle des action/aventure. Esthétique, truffé de monstres hideux, pétri d'effets magiques spectaculaires, il devrait ravir les amateurs d'*heroïc-fantasy*. Ceux-ci devraient également s'enthousiasmer pour **Dark Vengeance**, **Asghan**, **O.D.T.** et **Drakan**, un jeu dans lequel vous incarnerez une authentique Chevalière Dragon. Quoi ? Les orcs, trolls et autres créatures « made in Tolkien »vous laisse de marbre ? Eh bien, vous retrouverez avec plaisir **Prince of Persia 3D**, la suite « action/aventure » du très célèbre jeu de plates-formes, ou encore Indy et son gros fouet dans **Indiana Jones and The Infernal Machine**. Reste deux jeux à part : **Space Bunnies Must Die**, dans lequel vous incarnez une donzelle en lutte contre des tonnes de p'tits lapins sauteurs (fou non ?), et **Hype the Time Quest**, dans lequel vous dirigez un... Playmobil !

Bon, voilà, quant aux jeux en plan fixe, façon Bioforge (ou si vous préférez, Ecstatica 2), on compte **Beneath**, dont le scénario vous entraînera dans trois mondes fantastiques habités de créatures bizarroïdes, **Nocturne**, dans lequel vous côtoierez une large panoplie de morts-vivants (zombies, spectres, vampires, etc.) et **Max Payne**, un *thriller* dans lequel vous incarnerez un justicier aux méthodes expéditives. Sans oublier **Omikron**, futuriste à souhait, et **Resident Evil 2**, dont on attend une adaptation PC digne de ce nom... Il reste cependant deux jeux dont on ne sait strictement rien sinon qu'ils appartiendront à la catégorie « action/aventure », **Elysium** de Cavedog (!) et **Shadowman**. Voilà ! ■

Éric Ernaux

Indiana Jones & The Infernal Machine

Asghan	Silmarils/Grolier Interactive - octobre
Beneath	Activision - janvier 1999
Dark Vengeance	GT Interactive - N.C.
Drakan	-Psygnosi - décembre
Elysium	Cavedog/GT Interactive - juin 1999
Hype the Time Quest	Ubi Soft - janvier 1999
Indiana Jones & The Infernal Machine	LucasArts/Ubi Soft - décembre
Max Payne	Gathering of Developers/Take 2 - juin 1999
Nocturne	Gathering of Developers - janvier 1999
O.D.T.	Psygnosis - N.C.
Omikron	Quantic Dream/Eidos - janvier 1999
Prince of Persia 3D	Red Orb/Ubi Soft - décembre
Resident Evil 2	Capcom/Virgin - N.C.
Shadowman	Iguana/Acclaim - novembre
Space Bunnies Must Die	Ripcord Games/Take 2 - octobre
Tomb Raider 3	Core Design/Eidos - décembre

Les jeux d'aventure

Ce qui était le fer de lance du PC il y a deux ans encore, était d'une discrétion inquiétante sur le salon de l'E3. En fait, mise à part LucasArts et Sierra qui essayent de faire évoluer le genre, la concurrence est quasiment inexistante ou plutôt elle se tourne vers des jeux mêlant plusieurs genres !

Un des deux monstres sacrés de l'aventure restait, en effet, les valeurs sûres de ce domaine. **Grim Fandango** chez LucasArts est un des produits les plus surprenants du salon, avec un humour et une réalisation décalés, que nous testerons dès le mois prochain. Grolier Interactive aussi présentait **Dragonflight**, entre le jeu d'aventure et le jeu de rôle, basé sur la saga de la romancière Anne McCaffrey *Les dragons de Pern*. Avec une représentation en 3D isométrique, le fait que vous dirigiez un héros, mais aussi son dragon, plus cet univers féerique, cela pourrait être une des bonnes surprises de Noël.

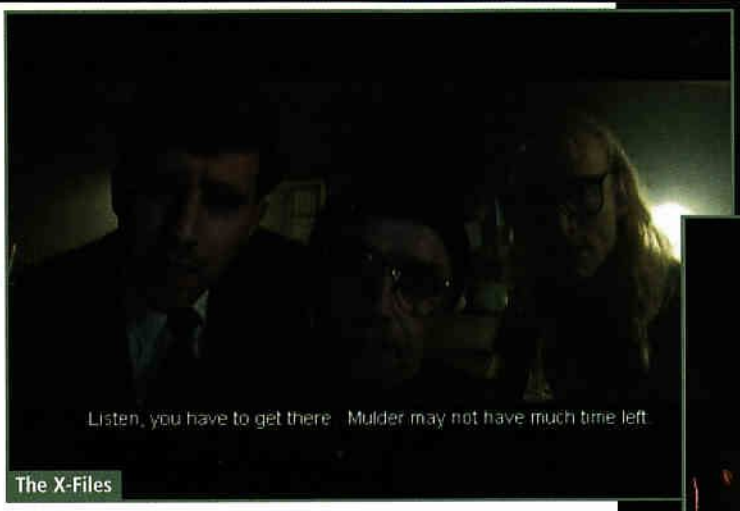
Onikron

Requiem...

Dragon

Grim Fandango

Les licences semblent être désormais plus ou moins indispensable pour le jeu d'aventure et Interplay profite de celle de Star Trek pour **Secret of The Vulcan Fury**, qui en tous cas est superbe. Reste que Spock et ses compères séniles ne sont pas vraiment une référence pour les Français ! La vidéo reste elle aussi toujours en course, avec par exemple le jeu **The X-Files** de la Fox Interactive, sorti aux États-Unis et qui devrait arriver en français en septembre. C'est surtout Southpeak Interactive qui poursuit sur sa lancée, avec tout d'abord **Darkside of the Moon** et une reprise de



The X-Files

Nightlong

20 000 lieues sous les Mers, deux produits mêlant acteurs filmés et décors en 3D (du type Quicktime VR). Par contre, les jeux à la Myst semblent bel et bien avoir disparus !

Nouvelles aventures

Sierra tente de mêler 3D et aventure de plusieurs façons. On aura tout d'abord **Gabriel Knight 3**, avec un scénario très prometteur (soyons chauvin), d'autant plus qu'il fait référence à l'énigme de Rennes-Le-Chateau, aux Cathares

stones Chronicles

et au Graal. Ensuite, **King Quest 8** n'en fini plus de changer (Mask of Eternity), le moteur 3D s'améliorant sensiblement, avec un passage délicat de la 2D à la 3D en temps réel, qui semble avoir posé pas mal de problèmes à Roberta Williams, en termes de jouabilité et d'approche des énigmes. **Dragon Fire** (Quest for Glory 5) semble enfin au point, mêlant lui aussi aventure, combats et quelques éléments du jeu de rôle, tandis que **S.W.A.T. 2** proposera une aventure et de la stratégie, le joueur dirigeant une escouade d'intervention policière. Les plus intéressants dans les autres produits étaient sans conteste **Omikron**, développé par Quantic Dream pour Eidos, un jeu entièrement en 3D, mêlant aventure, combats, jeu de rôle, etc. Le joueur évoluera dans une ville réellement vivante, avec des passants, des individus possédant un agenda bien précis…

Dans un genre un peu similaire, mais avec un sujet plus ésotérique, **Requiem Wrath of The Fallen** vous placera dans l'enveloppe charnelle d'un ange, envoyé sur Terre pour combattre…, le mal. Là encore, l'équipe fait un gros effort pour rendre le monde vivant.

Développé par une société italienne (Trecision), on retrouve chez Team 17 **Nightlong**, un jeu d'aventure en 2D, entièrement géré à la souris, qui tente le pari fou de résister à la déferlante 3D. Si l'univers cyberpunk et les graphismes semblent tenir la route, il faudra un scénario en béton car d'autres (Blizzard par exemple) abandonnent définitivement l'aventure *point & click*. Réponse d'ici quelques mois !

Une petite surprise nous attendait aussi sur le stand Mindscape, avec un **Blackstones Chronicles** basé sur les romans fantastiques de John Saul, un des maîtres du genre. L'histoire du jeu se déroule après les événements contés dans les chroniques de Blackstone. Vous devrez mener une enquête étrange dans l'asile local, à travers plus d'une trentaine de lieux, vous permettant aussi de découvrir une petite ville de la Nouvelle Angleterre qui n'est pas sans rappeler Salem chez Lovecraft. C'est beau (24 bits) et si l'ambiance respecte les livres, ça va hurler dans les chaumières. ■

Didier Latil

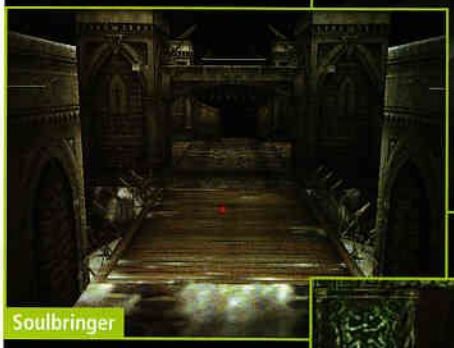
20000 lieues sous les Mers	Southpeak Interactive - Noël
Blackstone Chronicles	Mindscape - début 99
Darkside of the Moon	Southpeak Interactive - octobre
DragonFire	Cendant Software - octobre
DragonFlight	Grolier Interactive - début 99
Gabriel Knight 3	Cendant Software - novembre
Grim Fandango	LucasArts - Septembre
Mask of Eternity	Cendant Software - Noël
Nightlong	Team 17 - novembre
Omikron	Quantic Dream / Eidos - 99
Requiem Wrath of the Fallen	3DO - Noël
Secret of The Vulcan Fury	Interplay - octobre
S.W.A.T. 2	Cendant Software - septembre
The X-Files	Fox Interactive - septembre

Les jeux de rôle

La tendance que nous avions annoncée il y a quelques mois s'est confirmée. Vous aurez droit soit à des jeux de rôle en 3D en vue subjective ou à la Tomb Raider, soit à des jeux adoptant une vue du dessus avec un angle, dans le style Diablo ou Fallout.

Soulbringer

On ne vous reparlera pas de Baldur's Gate, Dark Vengeance ou Ultima Ascension, déjà largement présentés dans notre précédent numéro, même si ce dernier constitue à l'heure actuelle notre préféré. Par contre, nous avons pu revoir des versions beaucoup plus avancées de **Lands of Lore III** et de **Sword & Sorcery** sur le stand Virgin, et ce sont là deux concurrents sérieux. Le premier, issu de la saga initiée par Westwood, possède un moteur 3D performant cette fois, avec un retour vers le genre jeu de rôle. Le deuxième a confirmé tout le bien que l'on pensait de lui lors de notre dossier Virgin, avec un moteur 3D impressionnant et sur-


Soulbringer

Wizardry 8

Diablo II

tout un style graphique qui change un peu des habituels Trolls, Orcs et Goblins. L'animation et la finesse des créatures en 3D est un véritable régal. Sur le stand de Gathering of Developpers, nous avons pu découvrir de nombreux projets prometteurs parmi lesquels **Nocturne**, à mi-chemin entre l'aventure, le jeu de rôle et l'action. Se déroulant dans les années 30, le jeu vous met dans la peau d'une équipe de trois employés (parmi neuf possible) d'une organisation secrète gouvernementale, devant

Arcanes

Land of Lore 3

intervenir dans les affaires occultes. Mélange de Men in Black et de Call of Cthulhu, le produit possède lui aussi un moteur 3D développé spécialement pour jouer sur les jeux de lumières et de transparence, avec de nombreux coins sombres, des zones mal éclairées, des faisceaux de lampe de poche vacillant, etc. Reste aussi les très attendus **Wizardry 8**, entièrement en 3D, mais offrant toute la qualité des précédents titres de la saga, ou encore **The Dark Project** chez Looking Glass, sans oublier **Wheel of Time** chez GT qui lui utilisera le moteur remanié de Unreal.

La 3D isométrique résiste !

Diablo II était bien évidemment une des stars du salon, même si la concurrence commence à se faire plus que menaçante. Annoncé désormais pour le début d'année prochaine, le jeu propose cette fois quatre villes, plus leurs environs : forêts, donjons, caves, temples, etc. Parmi les concurrents potentiels, il y a bien sûr **Arcanes**, toujours sur le stand Virgin, dans lequel vous dirigerez un magicien et ses créatures, mais aussi le produit de Larian, les auteurs de Realms of Arkania, qui reviennent fort avec leur **LMK** (The Lady, The Mage and the Knight). Dans les nouveautés, notez chez Monolith, **Rages of Mages**, un jeu original, mêlant jeu de rôle et *C & C-like*. S'il peut sembler moins impressionnant que la plupart de ses petits camarades, la cible recherchée semble être le joueur plus intéressé par le développement de ses héros et le réalisme dans les combats et l'interaction avec le monde. Quant au **Return to Krondor** de chez Cendant, après bien des retards, il semble offrir un excellent mélange de jeu de rôle pur et dur (doté d'un scénario et d'un univers prenant), et de combats en 3D. Enfin, pour le concept et les talents derrière, il faudra suivre très attentivement **Good & Evil** chez Cavedog, le bébé de Ron Gilbert (auteur de Maniac Mansion, Monkey Island, etc.) et **Deus Ex Machina** de Warren Spektor,
En développement mais non montrés sur le salon en PC : **Stonekeep 2**, **Septerra Core**, **Ultima Online 2**, **NOX**, **Hired Guns**, **Final Fantasy VIII**...

Les stars

Parmi les hits attendus du salon, il semble logique de commencer par **Fallout 2**, le successeur du 4 d'Or du meilleur jeu de rôle des 12 derniers mois. Malgré le départ de certains membres de l'équipe, le produit s'annonce toujours aussi excellent, avec cependant assez peu de changements et d'innovations. Vous aurez toujours droit à un jeu en temps réel, passant en tour de jeu dès que vous entrez dans une phase de combat. Là encore, vous pourrez obtenir

Anachronox

ponctuellement l'aide de quelques personnages, mieux définir leur attitude durant les combats, avec un univers deux fois plus vaste et globalement deux fois plus de gadgets, d'armes, de rencontres, etc. L'histoire se déroulant près de 80 ans après le premier Fallout, vous y incarnerez le descendant du premier héros du Vault13, et vous pourrez jouer votre rôle comme bon vous semble, du héros qui sauve la veuve et l'orphelin au pillard sans foi ni loi. Une plus grande importance a été accordée à l'influence de caractéristiques comme la Charisme pour gérer vos relations avec le monde, Fallout 2 restant définitivement dans la catégorie du vrai jeu de rôle. Dernier détail, il semblerait que Fallout 3 soit déjà planifié pour 1999, avec cette fois, un jeu en 3D !
Auparavant connu sous le nom de code RPG, **Soulbringer** est en développement chez Gremlin, avec un jeu de ▶

Revenant

Revenant

rôle en 3D qui possède une atmosphère sinistre, admirablement rendue par un moteur 3D traitant fidèlement les jeux d'ombres et de lumières, le brouillard... *A priori*, il semblerait que l'on puisse y jouer sous n'importe quel angle, les développeurs assurant qu'il sera possible d'avoir en simultané plus de 50 créatures engagées en combat ! Jeune homme à la recherche de votre oncle, vous allez très vite découvrir un sinistre complot, menaçant le royaume du retour de démons et de morts-vivants. Si le scénario semble assez développé, vous risquez surtout d'être surpris par l'animation des personnages, avec un tout nouveau système de *motion capture*. La volonté de l'équipe est de permettre une très grande variété de mouvements, selon l'arme utilisée, avec comme dans Die by the Sword la possibilité de toucher précisément un endroit de votre adversaire, pour lui sectionner une jambe, lui broyer un bras ou le décapiter !

Même si le projet semble plutôt prévu pour l'année prochaine, **Anachronox** est un de ces jeux qui utilise le moteur de Quake II, très largement modifié, pour offrir aux joueurs autre chose qu'un bête *shoot* en 3D. Ce jeu de rôle, vu en 3D subjective, permettra de diriger un groupe de trois personnages, dans ce qui sera le premier épisode d'une trilogie. Un énorme travail a été fait sur l'univers et les personnages du jeu, sans tenir compte des limitations imposées habituellement par la 3D, les artistes ayant reçu carte blanche...

Septerra Core

Dans la lignée de Diablo, **Revenant** est un des plus impressionnants que nous ayons découvert sur le salon. Il faut dire que l'équipe a fait appel à un dessinateur célèbre, Don Beauvais, qui a illustré de nombreux romans de SF/*heroïc-fantasy*. Un gros effort a donc été fait sur le moteur 3D, avec des effets de lumières incroyables, pour un jeu explosif, avec de nombreux combats et une magie omniprésente. Ce sera en 99, pour un jeu en solo ou en Multijoueur et nous reviendrons dessus très prochainement. ■

Didier Latil

Sword and Sorcery

Nocturne

The Lady, The Mage and the Knight

Anachronox	Ion Storm - 99
Arcanes	Virgin - fin 98
Baldur's Gate	Interplay - fin 98
Dark Vengeance	GT Interactive - fin 98
Deus Ex Machina	Looking Glass - 99
Diablo II	blizzard-Cendant - fin 98
Fallout 2	Interplay - octobre
Good & Evil	Cavedog - 99
LMK	Larian - 99
Lands of Lore 3	Westwood Studios - fin 98
Nocturne	GOD - 99
Rages of Mages	Monolith - 99
Return to Krondor	Cendant Software - novembre
Revenant	Eidos - fin 98
Soulbringer	Gremlin - début 99
Sword & Sorcery	Virgin - fin 98
The Dark Project	Looking Glass-Eidos - fin 98
Ultima Ascension	Origin - novembre
Wheel of Time	Legend-GT Interactive - fin 98
Wizardry 8	Sir Tech - fin 98

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (Mº Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (Mº V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (Mº Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - Mº Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36 NOUVEAU

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C.cial Continent
(face à la "tête dans les nuages")
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686 NOUVEAU

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle NOUVEAU
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE (76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE NOUVEAU
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 AMIENS
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 68 68

TAM-TAM NEUF NUMERIQUE
199F
GARANTIE 6 MOIS

TAM-TAM D'OCCASION
ENTIEREMENT REMIS A NEUF
329F
GARANTIE 6 MOIS

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

INCOMING 329F	HEART OF DARKNESS 299F	PROST GRAND PRIX 299F	MICRO-MACHINES 319F
DUNE 2000 319F	BLACK DAHLIA 339F	FORSAKEN 339F	COMMANDOS 339F
STAR WARS REBELLION 369F	SIERRA PRO PILOT 369F	COUPE DU MONDE 98 319F	SPECIAL OPS 339F
CASTROL HONDA S.B. 279F	UNREAL 349F	TOMB RAIDER 2+MONTRE 379F	FINAL FANTASY VII 369F

JOYSTICK X8-30 129F

LECTEUR DE CD ROM 32X 690F

CARTE SOUND BLASTER 16 290F

VOLANT FORMULA T2 + JEU POWER F1 790F

GRAVEUR LECTEUR DE CD 2X 6X IDE 2190F

CARTE 3D MAXI GAMER 599F

CARTE 3DFX 2 BLACK MAGIC 12 Mo + JEUX 1990F

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOMDU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

PC DASH

Il est temps de vous simplifier la vie! Le **PC Dash** est révolutionnaire! Grâce à lui, vous ne chercherez plus quelle touche de votre clavier correspond à l'instruction "sauter", "courir" ou encore "sortir le train arrière" ainsi que les 30 instruction minimum d'un simulateur de vol. Facile à installer, le **PC Dash** est **automatiquement configuré!** Et grâce au logiciel fourni avec le **PC Dash**, créez vos propres fiches! Fourni avec 12 superbes fiches, **SCORE-GAMES** est le premier à vous proposer ce produit en France et l'a élu **"MEILLEUR ACCESSOIRE DE L'ANNEE"**.

PRIX DE LANCEMENT 490F

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....
Adresse ..... Ville : .....
Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Simulations de combat

Les pilotes virtuels peuvent se rassurer, les simulateurs étaient une fois de plus à l'honneur sur les stands de nombreux éditeurs. Même si certains étaient déjà présentés lors du dernier salon, la fin d'année s'annonce très riche en combats tournoyants !

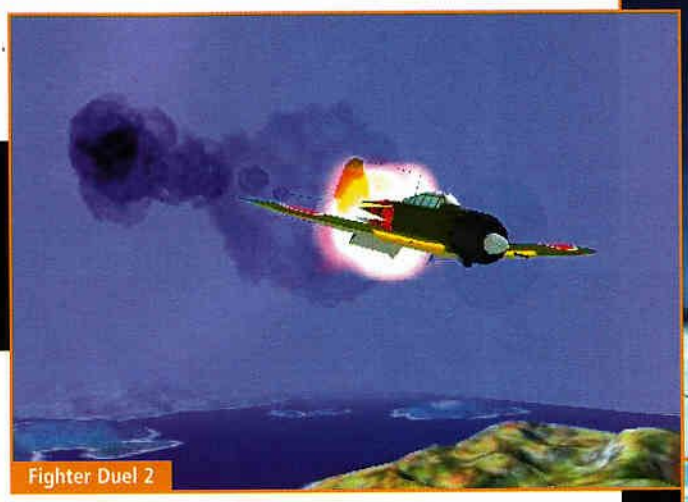
Apache Havoc

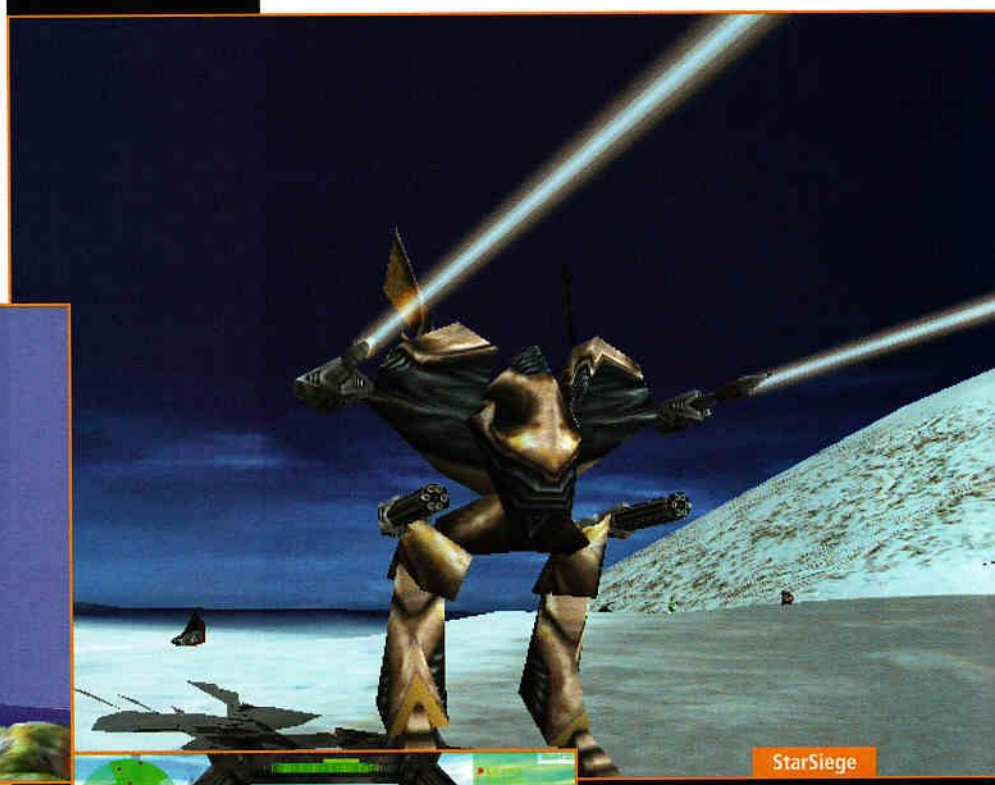
European Air War

Falcon 4

Une première reconnaissance rapide des stands permettait déjà de dégager une tendance assez remarquable : après avoir été ignoré pendant de nombreuses années, les simulations de la Seconde Guerre mondiale effectuent un retour spectaculaire ! C'est, par exemple, le cas chez Microprose avec **European Air War**. Prévu maintenant pour la fin de l'année, celui-ci se distingue de ses concurrents par ses trois campagnes dynamiques (couvrant la bataille d'Angleterre et les dernières années de la guerre au-dessus de l'Europe), et ses 20 avions anglais, américains et allemands à piloter. Chez Jane's **WWII Fighters** risque aussi de conquérir de nombreux pilotes, car doté des plus beaux graphismes qu'il nous ait été donnés de voir. Sa campagne se concentrera sur les combats aériens durant la bataille des Ardennes en 44, avec près de 70 missions. Microsoft entre aussi dans la danse avec **MS Combat Flight Simulator**, qui prendra lui aussi pour thème les combats aériens au-dessus de l'Europe. Utilisant un nouveau moteur 3D, ce jeu reprendra aussi le concept de MS Flight Simulator, avec de nombreuses possibilités d'extensions. Infogrames n'est pas en reste, ayant récupéré SPGS et son prochain simulateur, **Fighter Duel 2**, qui s'annonce comme le plus réaliste de tous les simulateurs de la Seconde Guerre mondiale, quoique **Fighter Squadron : Screamin' Demons** de Activision ne soit pas loin derrière dans le genre de la modélisation poussée à la limite

de l'obsessionnel ! Même Psygnosis semble prendre goût à la simulation, avec son premier titre appelé **Wings of Destiny**, qui vous placera aux commandes de quatre appareils américains ou allemands. Psygnosis prévoit ensuite Nations, un simulateur *a priori* beaucoup plus réaliste, orienté Multijoueur, qui vous permettra de voler sous les couleurs des États-Unis, de l'Allemagne ou de l'Angleterre. Enfin, chez Eidos nous avons pu jeter un œil un peu


Fighter Duel 2


StarSiege

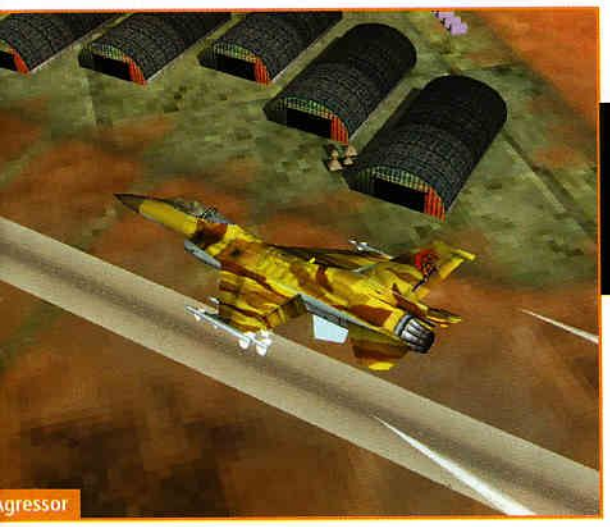
sceptique sur **Confirmed Kill**, qui devrait certainement sortir un jour, on nous l'a encore promis, et bientôt supplantera European Air War dans le rôle de l'Arlésienne des simulateurs de combat !

Aviation high-tech

Malgré cette abondance de vieux coucous, n'allez pas croire que les simulations modernes soient en retrait, bien au contraire ! Encore chez Microprose, on pouvait admirer **Falcon 4**, dont la date de sortie recule une fois de plus, doucement mais sûrement, pour la fin de l'année. Microprose annonçait aussi le développement de **Gunship III**, qui devrait s'intégrer avec M1 Tank Platoon 2 pour former l'ébauche du champ de bataille virtuel Multijoueur ! Parmi les vedettes du *show*, on pouvait aussi remarquer **Flanker 2.0** chez SSI, qui talonne Falcon 4 en matière de campagne dynamique et capacité Multijoueur, et pourrait bien le battre pour son modèle de vol et sa qualité graphique ! Notre passage sur le stand Empire nous aura aussi révélé **Mig Alley** (enfin des *screenshots* de Mig Alley), ce simulateur de la guerre de Corée étant toujours prévu pour la fin de l'année. Sinon **Apache-Havoc**, toujours chez Empire, se confirme de plus en plus comme le principal concurrent du classique Longbow 2. Jane's prend le parti de l'originalité avec **Air Power : IAF**, qui vous permettra de voler sur les avions de l'Armée de l'Air israélienne. Chez Infogrames, **Total Air War** de DID s'apprête pour son baptême de l'air, ajoutant à F-22 ADF le système de campagne dynamique tant attendu. Sur le stand de Interactive Magic tournait **iF/A-18E Carrier Strike Fighter**. Digital Integration s'intéresse lui aussi de près à la prochaine version du F/A-18 dans son nouveau simulateur, **Super Hornet**, comprenant trois campagnes dynamiques et des décollages et appontages sur un porte-avions criants de vérité ! Chez Microprose on s'intéresse aussi à cet avion, mais dans un jeu beaucoup plus orienté action appelé fort justement **Top**

Mechwarrior 3

WWII Fighters


Agressor

Fighting Steel

Gunship III

Flanker 2.0

Gun Hornet. Dans le même genre, où l'action prime sur la simulation, **Jetfighter Fullburn** de Mission Studio vous offrira de voler sur les derniers jets russes et américains dans une campagne riche en scènes cinématiques. Notre passage chez Novalogic nous aura permis de découvrir **Delta Force**, un jeu à la Spec Ops qui on l'espère sonnera le glas du moteur VoxelSpace. D'ailleurs les deux prochains titres de Novalogic **Mig 29** et **F-16** utiliseront un moteur 3D polygonal optimisé pour 3Dfx, enfin ! Ce tour d'horizon aérien s'achevait enfin chez Virgin, qui, avec **F-16 Agressor**, offre une vision du célèbre chasseur américain plus orientée action que simulation.

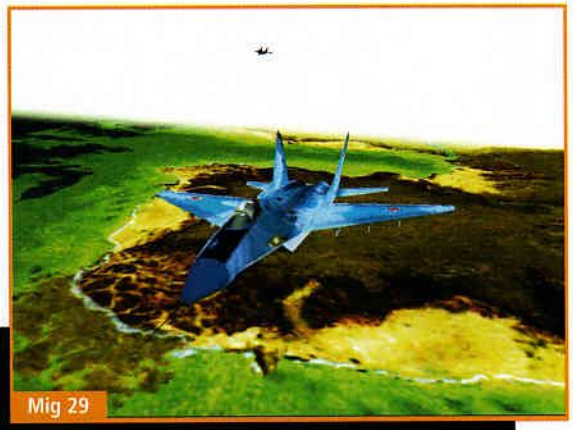
Batailles blindées

Un seul jeu de tanks était présenté à l'E3, sur le stand Psygnosis. **Panzer Elite** vous permettra de revivre les campagnes clés de la Seconde Guerre mondiale aux commandes de quatre chars, américains et allemands. Nous avons aussi pu détecter une certaine activité au niveau des mers, en particulier chez Jane's. Après 688i, Sonalyst travaille maintenant sur **Fleet Command**, à la limite du jeu de stratégie et de la simulation puisque vous pourrez commander des flottes entières dans divers engagements navals modernes. Mais c'est SSI qui s'illustre le plus dans le genre avec d'une part **Fighting Steel**, qui permettra de revivre les combats navals entre 1939 et 1942 du côté allemand, anglais, américain ou japonais. Enfin, petite cerise sur le gâteau, SSI nous a aussi confié que le développement de **Harpoon 4**, et **Silent Hunter 2** avait commencé.

Top Gun Hornet

Fighter Squadron : Screamin' Demons

Falcon 4


Mig 29

Finissons ce tour d'horizon dans le futur, avec déjà toute une série de jeux à la Mechwarrior. À tout seigneur tout honneur, c'est maintenant Microprose qui détient la licence officielle de FASA, et travaille donc sur **MechWarrior 3**. S'il ne détient pas la palme au niveau graphique, on peut s'attendre par contre à un univers absolument fidèle, ce qui réjouira les nombreux fans. De son côté Activision revient à la charge avec **Heavy Gear 2**, et un moteur graphique complètement remanié qui devrait donner un nouveau souffle à la série. Malgré tout, il faudra surveiller de près **StarSiege**, chez Cendant, ce troisième épisode de la série EarthSiege s'annonçant très impressionnant aussi bien au niveau des graphismes, de la jouabilité, que du Multijoueur ! Plus loin dans l'espace infini, on retrouve Interplay et un nouveau simulateur basé sur la licence **Star Trek : Klingon Academy**. Enfin, terminons avec cette initiative louable de Origin, qui sortira le prochain **Wing Commander : Secret Ops**, gratuitement sur Internet ! Vous pourrez aller le télécharger cet été sur le site **www.secretops.com**, à partir de la fin août. Le jeu sera mis à disposition à raison d'un nouvel épisode par semaine, pour un total de sept regroupant au final 56 missions ! ■

Frédéric Marié

F-16

Heavy Gear 2

Air Power : IAF	Jane's/E.A. - janvier 99
Confirmed Kill	Eidos - un jour, peut-être
European Air War	Microprose - fin 98
F-16 Agressor	Virgin - octobre
F-16/Mig 29	Novalogic - décembre
Falcon 4	Microprose - fin 98
Fighter Duel 2	Infogrames - courant 99
Fighter Squadron : Screamin' Demons	Activision - novembre
Fighting Steel	SSI - décembre
Flanker 2.0	SSI - décembre
Fleet Command	Jane's - fin 98
Gunship III	Microprose - mi-99
Heavy Gear 2	Activision - novembre
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	Interactive Magic - automne 98
JetFighter Fullburn	Mission Studios - décembre
Mechwarrior 3	Microprose - octobre
MS Combat Flight Simulator	Microsoft Games - novembre
Nations Fighter Command	Psygnosis - début 99
Panzer Elite	Psygnosis - décembre
StarSiege	Cendant - septembre
Star Trek, Kingon Academy	Interplay - décembre
Super Hornet	Digital Integration - début 99
Top Gun Hornet	Microprose - octobre
Total Air War	Infogrames - septembre
Wings of Destiny	Psygnosis - décembre
WWII Fighters	Jane's/E.A. - décembre

Les jeux de stratégie

Tous les ans, nous revenions de l'E3, youkaïdi, youkaïda, avec une pleine hotte de C & C-like. L'époque voulait que chaque éditeur ait son p'tit clone..., et tous l'avaient. Eh bien, cette année, les C & C-like sont minoritaires ! What a big surprise, non ?

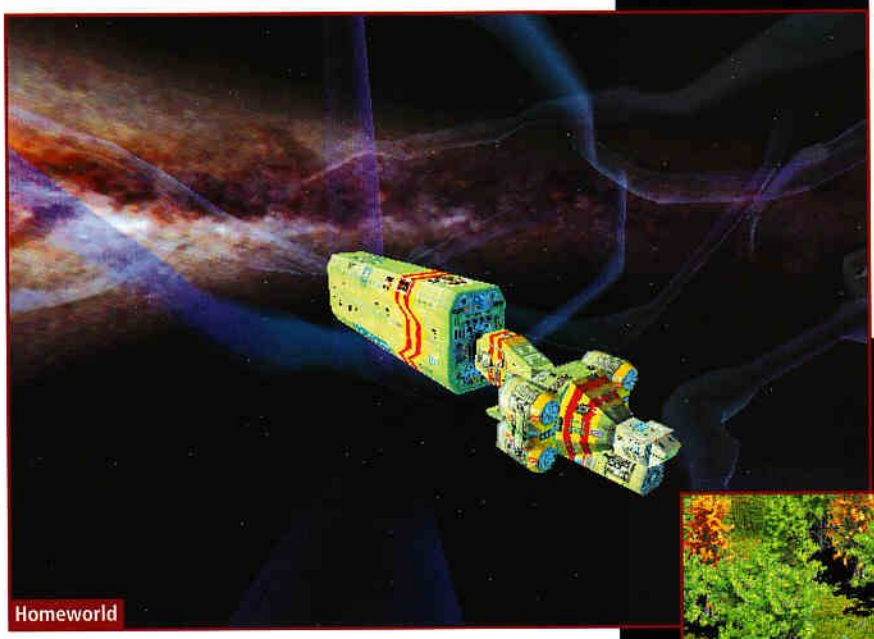
Dungeon Keeper 2

Urban Assault

Ça y est, le filon des *C & C-like* se tarit... C'est normal, après la sortie de dizaines de clones voués pour la plupart à gonfler des stocks d'invendus, l'ère est à la circonspection. Les éditeurs semblent avoir compris qu'il ne suffisait pas de sortir un *C & C-like* ou un *Warcraft-like* pour vendre..., et c'est bien. Hélas, ils sont devenus trop prudents et ne nous proposent désormais que des suites de titres à succès. C'est moins bien. Vous verrez ainsi figurer, parmi les « nouveautés » annoncées, les déjà célèbres **C & C2 Tiberian Sun**, dont la principale innovation réside dans une plus grande interaction avec l'environnement (destruction de ponts, réelle gestion des reliefs, etc.), **Age of Empires 2** qui, avec des unités et bâtiments à la même échelle, s'achemine un peu plus vers une certaine forme de réalisme historique (attaquer un « vrai » château à la catapulte..., le rêve !), K.K.N.D. 2 dont les graphismes post-apocalyptiques ont été largement remaniés, et **Dune 2000**, la suite de Dune 2, que les concepteurs ont farci de gisements d'épice et de gros vers dégueulasses..., comme dans les romans de Frank Herbert. Voici pour les prolongements de jeux connus et reconnus. Du côté des projets peu risqués, on compte également **Force Commander** dont l'ancrage « Star Wars », la signature « made in LucasArts », ainsi que la réalisation entièrement en 3D constituent de très appréciables atouts. Reste **Dawn of War**, un *C & C-like* que sa thématique préhistorique destine à un public plutôt jeune ; **Warzone 2110**, dont l'univers 3D saute aux yeux ; ou encore **Alien Intelligence**...

Des jeux plus ciblés

Cette raréfaction des *C & C-like* n'est pas vraiment surprenante. Les jeux de stratégie en temps réel évoluent vers une sorte de scission entre les « gestion d'abord » et les « strategy first », comme si les *C & C-like*, trop peu « gestion » et trop peu « stratégie », n'étaient plus en mesure de satisfaire un public désormais aguerri. On voit ainsi (re) venir

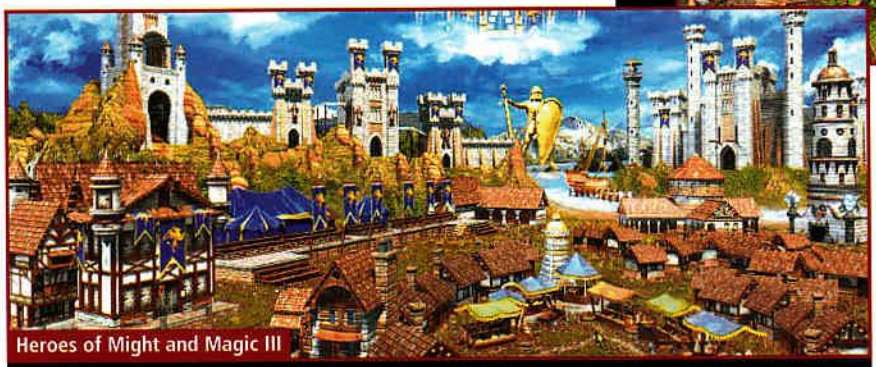

Homeworld

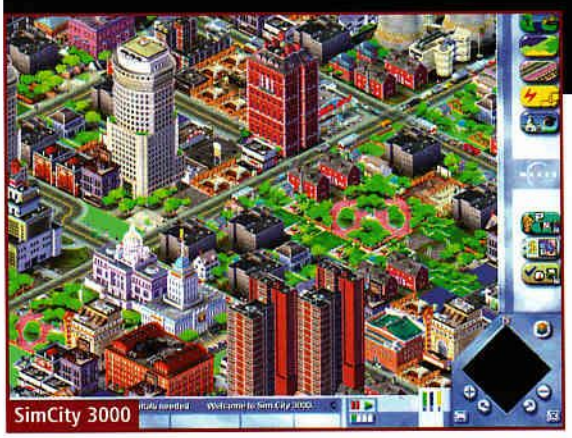
Alpha Centaury

au devant de la scène des jeux dans lesquels la pression du temps est moindre, des titres dans lesquels une place plus grande est accordée à l'organisation de l'espace, à la gestion de ressources et au contrôle de multiples facteurs de développement. On pense ici à **Caesar 3** (plein de romains), **Dungeon Keeper 2** (gavé de monstres), **Railroad Tycoon 2** (truffé de trains), **Settlers 3** (bondé de paysans), **SimCity 3000** (rempli de maisons) et **Alpha Centauri**, dont le label « Sid Meyer » devrait suffir à enthousiasmer les anciens fans de Civilization.

Quant à ceux qui préfèrent les jeux de stratégie « purs », sans la moindre dimension économique, à la manière de Commandos (Eidos) ou de Close Combat 2 (Microsoft), pas de problème, la tendance est également aux jeux de stratégie dans lesquels vous devez « seulement » optimiser les aptitudes d'un nombre restreint d'unités (compétences, sorts, armes, etc.). On compte ainsi quatre titres du côté des univers médiévaux fantastiques : **Arcanes**, un jeu dans lequel vous dirigez un magicien (susceptible d'invo-

Age of Empires 2


Heroes of Might and Magic III


SimCity 3000

C & C-like

Age of Empires 2	Microsoft-mars 1999
Alien Intelligence	Interplay-décembre
C & C2 - Tiberian Sun	Westwood Studios/Virgin-novembre
Dawn of War	Virgin-septembre
Dune 2000	Westwood Studios/Virgin-septembre
Force Commander	LucasArts/Ubi Soft-décembre
KKND 2	Beam Software/Infogrames-N.C.
Warzone 2110	Pumpkins/Eidos-décembre

Gestion/stratégie

Alpha Centauri	Firaxis/E.A.-décembre
Caesar 3	Impressions/Cendant-septembre
Dungeon Keeper 2	Bullfrog/E.A.-décembre
Railroad Tycoon 2	Gathering of Developers/Take 2-décembre
Settlers 3	Blue Byte/Ubi Soft-N.C.
Simcity 3000	Maxis/E.A.-septembre

Stratégie

Arcanes	Virgin - octobre
Global Domination	Psygnosis - décembre
Guardians - Agent of Justice	Microprose - octobre
Homeworld	Sierra/Cendant - décembre
Majesty Empires of The Darklands	Cyberlore/Panasonic - décembre
MechCommander	Microprose - septembre
Myth 2	Bungie Software/Eidos - N.C.
RoboRumble	Topware - septembre
Shadowpact	Blue Byte/Ubi Soft - N.C.
Tartan Army	Eidos - décembre
Terra Victus	Wavequest/Take 2 - décembre

Force Commander

quer des dizaines de créatures) ; **Majesty Empires of the Darklands**, proche du JDR puisque vous dirigez une équipe d'aventuriers ; **Myth 2**, la suite du premier volet ; et **Tartan Army**, un clone de Myth. Quatre autres titres du côté des mondes futuristes : **Homeworld**, un jeu de stratégie dans lequel vos unités évoluent vraiment dans un espace en trois dimensions, **MechCommander**, dont la démo vous était proposée dans le précédent *Gen4* en exclusivité, **RoboRumble**, un jeu pétri d'effets 3D et **Terra Victus**, dont l'esthétique post-apocalyptique n'est pas sans rappeler Fallout. Et enfin, deux derniers titres, un peu décalés, dont l'action se déroule de nos jours : **Shadowpact**, un jeu de stratégie/enquête dans lequel vous travaillez à l'éradication d'une sombre cabale, et **Global Domination**, un jeu rapide, voire expéditif, puisqu'il vous propose d'orchestrer une guerre nucléaire totale.

Et puis les autres...

Pour le reste, les *wargames* en tour par tour demeurent rares et prolongent souvent des séries existantes : du très propre **Heroes of Might & Magic III** au brutal **Warhammer 4000 Chaos Gate**, en passant par **People's General** (le nouveau « General » de SSI). Quant aux jeux d'action/stratégie en 3D dans la lignée de Battlezone, ils restent encore assez discrets puisque nous n'en avons remarqué que trois : **Hostile Waters**, **Urban Assault** et **Uprising 2**. Gageons pourtant qu'à une époque où la 3D règne en maîtresse sur l'univers du jeu, leur nombre devrait rapidement être revu à la hausse. ■

Éric Ernaux

Majesty Empires of the Darklands

Caesar 3

Arcanes

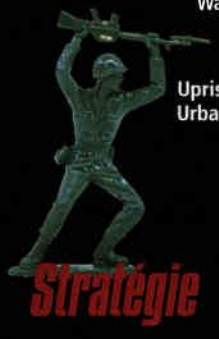
Warhammer 4000 Chaos Gate

Wargame

Heroes of Might & Magic III	3DO/Ubi Soft - octobre
People's General	SSI/Mindscape - décembre
Warhammer 4000 - Chaos Gate	SSI/Mindscape - décembre

Action/stratégie

Hostile	WatersRage/Ubi Soft - mars 1999
Uprising 2	3DO/Ubi Soft - décembre
Urban Assault	Terratools/Microsoft - septembre



LE CINQUIÈME ÉLÉMENT™

LE JEU
CD ROM PC

- UN JEU D'ACTION/AVENTURE EN 3D TEMPS RÉEL AU RYTHME HALETANT
- KORBEN OU LEELOO : DEUX MODES DE JEU RADICALEMENT DIFFÉRENTS
- UN MOTEUR 3D EXCEPTIONNEL
- COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D

SORTIE SEPTEMBRE 98

LEELOO, ÊTRE SUPRÊME...

© Gaumont 1998. Tous droits réservés.

RECHERCHE PARTENAIRE POUR SAUVER L'UNIVERS

http//www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,5F/m)

www.ubisoft.fr
www.gaumont.fr
www.thefifthelement.com

Les jeux de course

The Need for Speed 3

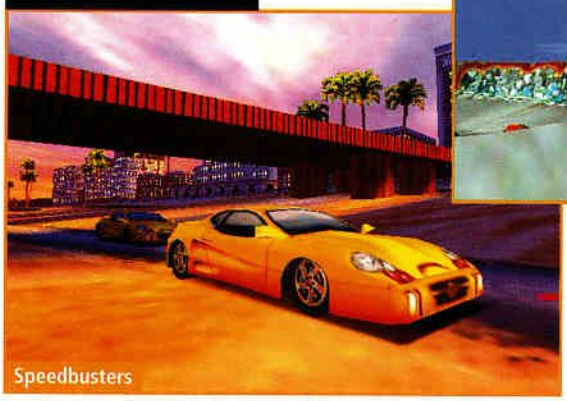
Cette année les jeux de course abondent au point que nous avons ressenti la nécessité de leur dédier des pages « E3 ». Et comble du bonheur, on en trouvera d'ici la fin de l'année pour tous les goûts, de l'arcade à la simulation, de l'auto à la moto !

Test Drive Off-Road

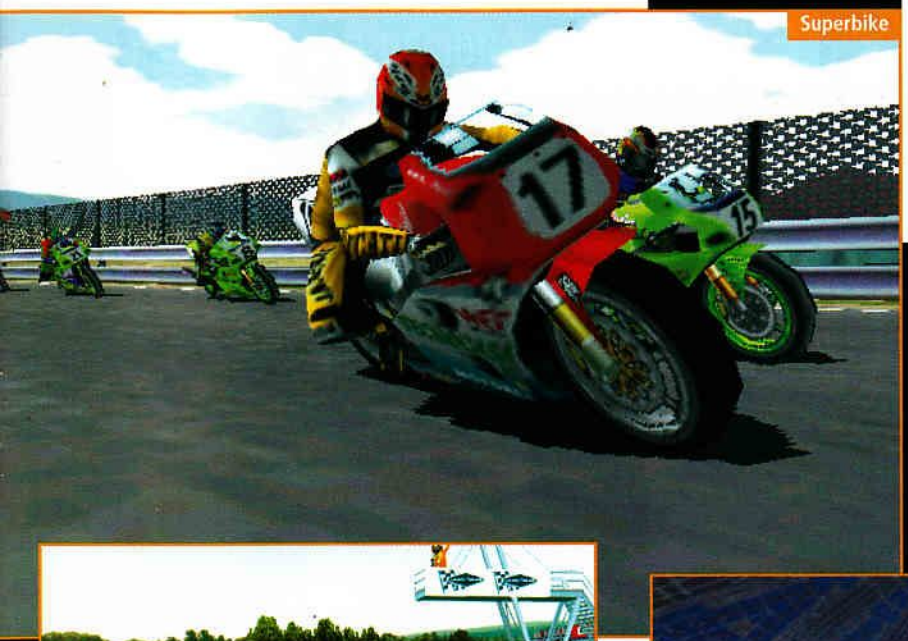
The Need for Speed 3

À tout seigneur tout honneur, nous commencerons ce tour d'horizon par Electronic Arts, particulièrement présent dans le genre puisque trois des meilleurs produits annoncés seront distribués sous leur nom. Delphine récidive avec un **Moto Racer 2**, qui cette fois comprendra pas moins de 30 pistes, et mieux encore, un éditeur de circuits si vous vous en sentez le courage. Continuons dans les classiques avec **Test Drive : Off-Road 2** produit par Accolade, qui vous laissera *customiser* vos caisses à volonté et ensuite en tester la conduite dans six endroits différents du monde. Toujours dans les classiques, Electronic Arts sortira aussi pour la fin de l'année **Need for Speed III : Hot Pursuit**. Cette fois nous auront droit à la totale, avec tableaux de bord, compa-

Powerslide


Speedbusters

SCARS


Superbike

Superbike

Grand Prix Legends

Motocross Madness

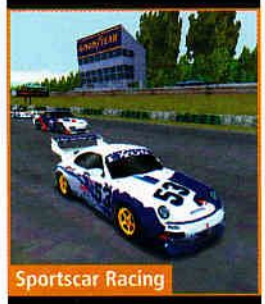
Motocross Madness

tibilité étendue avec les cartes 3D du marché, et de nouvelles voitures téléchargeables *via* Internet après la sortie du jeu. Ubi Soft s'est aussi fait une solide réputation en matière de courses de voitures, et proposera cette année **Speed Busters**. Ce jeu déjà présenté le mois dernier s'annonce comme une grande réussite, utilisant une version optimisée du moteur 3D de F1 Racing. Par contre il s'agira d'action pure, avec une gestion des dommages avancée et des dégâts visibles sur votre carrosserie. D'autre part, **SCARS** vous permettra de laisser encore libre cours à vos plus bas instincts combinant course et combat, vos voitures étant équipées d'armes assez spectaculaires ! Justement, cette ambiance guerrière nous a rappelé de faire un tour sur le stand Activision, qui présentait **Interstate 82**. Celui-ci utilise, comme Heavy Gear 2, un nouveau moteur 3D appelé The Darkside, que l'on espère beaucoup plus performant que le précédent ! Six ans plus tard, l'ambiance *funky* à fait place à une atmosphère plus proche de *Deux Flics à Miami*. Attendez-vous encore une fois à une aventure haute en couleur !

Course futuriste

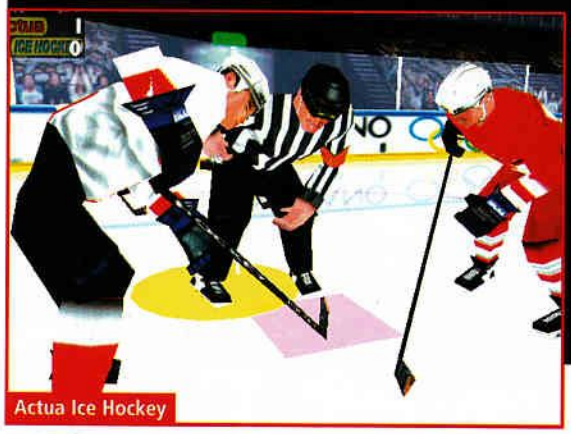
Un autre gros titre est aussi en préparation chez GT Interactive, sous le nom de **Powerslide**. Dans un univers assez proche de POD, mais sur 10 circuits où vous avez toute liberté de vous balader, et où le comportement des voitures sera très réaliste. En tout cas, l'impression de vitesse et la beauté des graphismes sont assez phénoménales ! Chez Microsoft, c'est toujours la folie avec **Motocross Madness**, un jeu de…, devinez quoi, qui vous permettra justement d'en faire sur une trentaine de circuits, à l'extérieur comme *indoor*. Attention, la carte accélératrice 3D devient obligatoire ! Comme Moto Racer 2, Motocross Madness comprendra un éditeur de circuits. Psygnosis persévère avec **Formula One 98**. Cette fois, les développeurs nous promettent une simulation digne de ce nom, ainsi qu'un moteur 3D encore plus performant. Pourront-ils enfin venir inquiéter F1 Racing ? Une des grosses surprises du salon se tenait sur le stand Virgin, avec **Superbike**. C'est bien simple, cette simulation de course de moto est époustouflante, aussi bien au niveau de la jouabilité et la sensation de vitesse que des graphismes. Les *replays* en particulier vous donneront l'impression d'être assis devant votre poste de télévision ! Virgin est aussi présent dans la course de voitures avec **Sports Car Racing**, qui sera une simulation de courses GT. Enfin, le dernier mot revient au grand spécialiste du genre, Papyrus, qui en attendant un énième Nascar Racing sort **Grand Prix Legends**, un simulateur de Formule 1 des années 60. Avec ce titre, ils gagnent d'emblée la première place pour l'originalité !

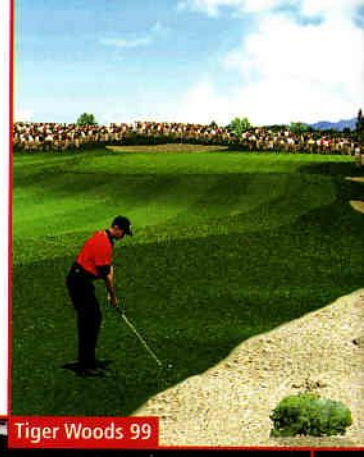
Frédéric Marié

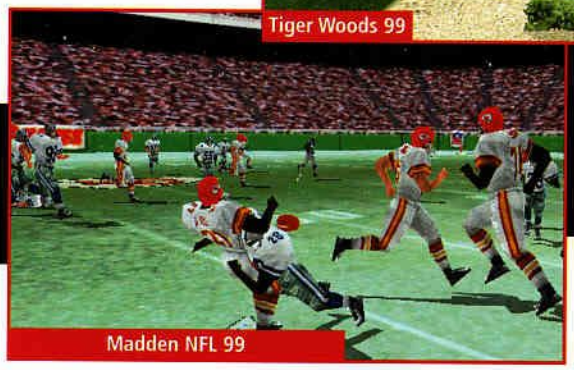

Sportscar Racing

Formula One 98	Psygnosis - décembre
Grand Prix Legends	Cendant - septembre
Interstate 82	Activision - décembre
Motocross Madness	Microsoft - décembre
Moto Racer 2	Electronic Arts - septembre
Need For Speed 3	Electronic Arts - décembre
Powerslide	GT Interactive - novembre
SCARS	Ubi Soft - septembre
Speed Busters	Ubi Soft - septembre
Sportscar Racing	Virgin - octobre
Superbike	Virgin - septembre
Test Drive Off-Road	Electronic Arts - novembre

Le sport

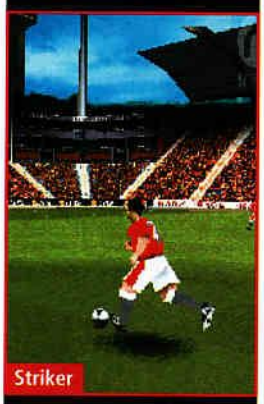

Actua Ice Hockey


Tiger Woods 99


Madden NFL 99

Élu 4 d'or 98 du meilleur jeu de sport pour Coupe du Monde 98, E.A. imposait une nouvelle fois son omnipotence sportive. L'éditeur américain annonçait en effet six titres dans sa gamme 99. Le plus abouti était son nouveau jeu de golf, se gargarisant de la nouvelle star montante de ce sport fascinant : **Tiger Woods**. Ce dernier a d'ailleurs participé à la réalisation du jeu, proposant trois courses exclusives ainsi qu'un mode Multijoueur *on-line*. Toujours très attiré par les licences, E.A. s'est accaparé les noms de Mohamed Ali, Holyfield, Sugar Ray Leonard et Oscar de la Hoya pour sa prochaine simulation de boxe. Ce titre permettra de faire tourner sur les rings 38 boxeurs célèbres. Trois d'entre eux se sont même prêtés à des séances de *motion capture* (Sugar Ray, De La Hoya et Shane Mosley). Les autres titres annoncés, plus classiques, sont **Madden 99** (football américain), **NBA Live 99** (basket), **Fifa 99** (*no comment*) et **NHL 99** (hockey sur glace). Ce dernier titre rentrera en concurrence avec **Actua Ice Hockey** de Gremlin. Cet autre spécialiste de la simulation sportive, un peu oublié après avoir rencontré quelques problèmes de distribution (FunSoft ayant mis la clé sous la porte), propose également trois autres titres : **Actua Tennis** (accéléré 3D comme Actua Ice Hockey), Actua Golf 2 et l'outil de *management* **Premier Manager 98**. Nous n'avons en revanche aucune date de sortie précise sur ces différents titres, tous distribués par Infogrames. Toujours chez Infogrames nous trouvons **UEFA Soccer**, **Snow Racer 98**, ainsi que deux jeux Canal + Multimédia : **Rushdown** (épreuves de snowboard, kayak, vélo cross, etc.) et **Soccer Manager 98**. Chez Sierra, on trouve **Ultimate Soccer Manager**, vous proposant de prendre en main le juteux business du ballon rond sur la saison 97/98 ; **Baseball 99** ; **Golf Pro 99** ; **Pro Football 99** ; et **Basketball 99**, mettant en scène tous les joueurs de la saison 97/98. Enfin parmi les rares simulations développées par des éditeurs tiers, on notera le jeu de foot **Striker** (titre provisoire) de Rage Software, les auteurs de Incoming ; **Chessmaster 6000** chez Mindscape (futur tombeur de Kasparov ?) ; ainsi que l'*add-on* consacré à l'excellent **Virtual Pool** par Interplay. ■

Thierry Falcoz


Striker

La majorité des jeux de sport présentés à l'E3 se partageait trois stands : Electronic Arts, Infogrames et Sierra. Ces éditeurs possèdent en effet une gamme entièrement consacrée aux simulations sportives, la plupart des autres éditeurs se contentant « d'extras ».

Tiger Woods 99	E.A. - septembre
Boxing 99 Knockout Kings	E.A. - octobre
NHL 99	E.A. - septembre
Madden NFL 99	E.A. - octobre
NBA Live 99	E.A. - octobre
FIFA 99	E.A. - novembre
Rushdown	C + Multimédia/Infogrames - septembre
UEFA Soccer	Infogrames - octobre
Snow Racer 98	Infogrames - octobre
Soccer Manager 98	Canal + Multimédia/Infogrames - septembre
Actua Ice Hockey	Gremlin/Infogrames - N.C.
Actua Tennis	Gremlin/Infogrames - N.C.
Actua Golf 2	Gremlin/Infogrames - N.C.
Premier Manager 98	Gremlin/Infogrames - N.C.
Baseball 99	Sierra Sports/Cendant Soft. - fin 98
Baskeball 99	Sierra Sports/Cendant Soft. - novembre
Football Pro 99	Sierra Sports/Cendant Soft. - octobre
Golf Pro 99	Sierra Sports/Cendant Soft. - octobre
Ultimate Soccer Manager	Sierra Sports/Cendant Soft. - fin 98
Virtual Pool Add-on	Interplay - septembre
VR Baseball All Stars	Interplay - septembre
Chessmaster 6000	Mindscape - fin 98
Billard Club House	Awesome/Virgin - septembre
Striker	Rage Soft./Ubi Soft - fin 98

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

PC FUN

HARDWARE - CREATION - JEUX

CE MOIS-CI AVEC PC FUN N°40

UN SUPER JEU COMPLET PANZER GENERAL

Une nouvelle génération de Wargame

UN GRAND LOGICIEL COMPLET VIDÉO MAESTRO

Pour réaliser vos propres films sur PC

L'EXPRESSION ET LA CRÉATIVITÉ

POUR LES PASSIONNÉS DU PC

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

9.21 FTTC/Min

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

HORS-SÉRIE PC FUN SPÉCIAL SIMULATION & SIERRA

+

3 GRANDS JEUX COMPLETS

3 SUPERS SIMULATIONS

+

1 CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

Space Circus

D. Jump

Les inclassables

De nombreux jeux échappent à toute classification..., juste pour nous embêter. À ceux-là nous consacrerons quand même ces deux pages un peu fourre-tout..., mais que cela ne se reproduise pas ! À Gen4, on aime bien que les choses l'ordre soient dans.

Pouvons-nous, parce qu'un titre refuse obstinément d'intégrer une catégorie préexistante, nier son appartenance à l'univers du jeu ? Avons-nous le droit d'évacuer un genre parce qu'il est en perte de vitesse, à la manière des jeux de plates-formes ou des *shoot'em up* ? Y aura-t-il de la neige à Noël, du fromage à midi ou du canard à l'orange ? Réponses de notre grand test estival : non ; non ; peut-être ; probablement ; ben euh, faut voir. Nous vous proposons donc deux pages *patchwork*, deux pages de jeux divers et variés, deux pages de tout et de n'importe quoi..., mais surtout deux pages de tout, parce que nous n'avons pas (trop) l'habitude de dire n'importe quoi. Avant de nous lancer dans une longue énumération de titres, un constat quand même : la tendance semble être à la reconversion. Avec l'avènement des cartes 3D, beaucoup d'éditeurs ont jugé opportun de « tridimensionner » des concepts de jeux vieillissants : *shoot'em up*, plates-formes et même réflexion..., aucun genre n'a été épargné par la vague 3D.

DBZ

Du shoot et du moins bon

Tant pis ? Non, tant mieux ! La réalisation exceptionnelle de **Rayman 2**, l'originalité de **D. Jump** (au héros particulièrement bondissant), la tonalité médiévale fantastique de **Ninja**, l'univers délirant de **Earthworm Jim 3D**, **Space Circus** ou **HEDZ**..., que d'excellents jeux en perspective ! C'est simple, à côté de ces six futurs hits, **Lode Runner 2** et son antédiluvienne perspective isométrique 2D ne méri-

Return Fire 2

Earthworm Jim 3D

teraient même pas qu'on en parle, d'autant qu'aucune idée novatrice ne vient en épicer la fadeur rédhibitoire. Cessons donc de nous encombrer de références inutiles et, parmi les dizaines de banals *shoot'em up* 3D qu'on nous prépare laborieusement, n'en retenons que trois : **Phoenix Rising**, dont le principe de combats spatiaux en arène sphérique nous laisse entrevoir de sanglantes parties en Multijoueur ; **Virus 2000**, dont la petite dimension « gestion » (à l'instar de Magic Carpet) nous promet quelques grosses heures de frénésie ludique ; et **Return Fire 2**, dont le premier volet se distinguait déjà par son intéressant mode « capture de drapeau ». Toujours au chapitre des jeux en 3D, on mentionnera également **DBZ**, un jeu d'équipe dans lequel tous les coups sont permis (du genre Rollerball), et **Tanktics**, dans lequel vous dirigez un p'tit dragon capable, grâce à un aimant, de déplacer et d'agencer les éléments constitutifs d'un tank (qui attaquera ensuite l'ennemi). Voilà. Reste évidemment quelques jeux en 2D qu'on aurait tort de passer sous silence : **Creatures 2**, un jeu dans lequel vous devez

Creatures 2

Oddworld Abe's Exoddus

veiller à la survie et à l'éducation d'une population de sympathiques bestioles (comme dans le précédent volet, mais en plus esthétique) ; **Wetrix**, un jeu rapide et prenant dans la lignée de Tetris, dont il s'inspire ; et **Exoddus**, le second volet de l'Odyssée d'Abe, dans lequel notre héros sera accompagné d'une poignée de facétieux congénères. Quinze « inclassables », un seul innommable…, une bonne moyenne, non ? ■

Éric Ernaux

Creatures 2	Millenium/Mindscape-décembre
DBZ	Rage Software-N.C.
D. Jump	THQ/Ubi Soft-septembre
Earthworm Jim 3D	Interplay-septembre
HEDZ	Hasbro Interactive-octobre
Lode Runner 2	GT Interactive-septembre
Ninja	Eidos-N.C.
Oddworld Abe's Exoddus	GT Interactive-janvier 1999
Phoenix Rising	Team 17/E.A.-septembre
Return Fire 2	MGM/E.A.-N.C.
Rayman 2	Ubi Soft-décembre
Space Circus	Infogrames-septembre
Tanktics	Gremlin/Infogrames-N.C.
Virus 2000	Grolier Interactive-septembre
Wetrix	Zed Two/Infogrames-N.C.

La rédac' en folie !

Le narcissisme des membres de la rédac a enfin été satisfait lors de la remise des 4 d'Or. Superstars de la soirée, chacun a été invité à monter sur le podium pour recevoir un prix spécial et connaître, enfin, la consécration !

THIERRY

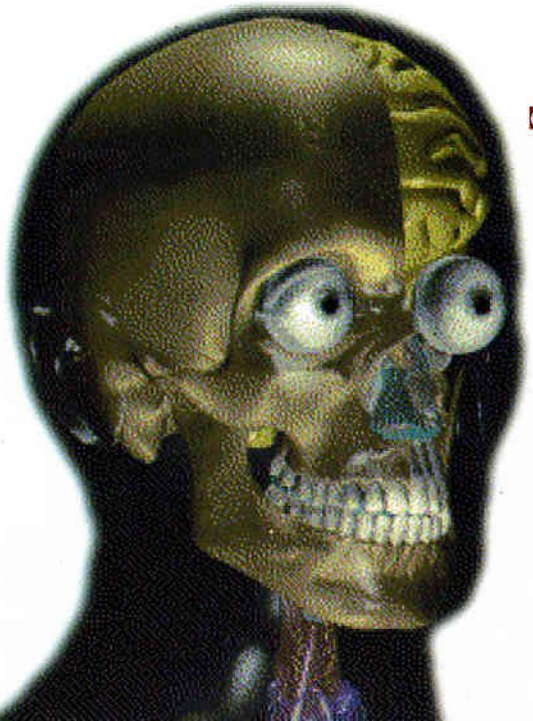
l'allumette-garou

Si Thierry est parfaitement à l'aise avec les jeux (Commandos, par exemple), il n'en est pas de même avec les femmes. Il les évite, les contourne, les esquive..., bref, il les fuit. Nous ignorions pourquoi, jusqu'à la soirée des Gen4 d'Or... Appelé sur l'estrade, Thierry dût hélas passer devant la somptueuse hôtesse qui remettait les prix..., et là, transformation ! Tétanie galopante, crâne rouge vif, il s'est instantanément métamorphosé en allumette géante... Pressenti pour le prix du « meilleur joueur de l'univers », c'est finalement celui du plus beau *morphing* en temps réel qui lui a été attribué.

ERIC

SOS poumons

Éric a décidé de faire peau neuve cet été. Pour commencer, il s'est acheté un téléphone portable bleu (très « mimi »), une montre en or et des lunettes de soleil Predator. Il s'est ensuite fait faire une série d'implants quadruplant sa densité capillaire (et échappe ainsi provisoirement à l'infamante catégorie de « chauve en sursis »). Mais Éric aime aller jusqu'au bout de ses décisions. Après s'être entièrement refait la façade, il a donc décidé de revitaliser ses entrailles. Plus d'alcool donc, ni de cigarettes, ni même de Commandos. Qui s'étonnera après cela qu'il ait obtenu le très convoité Prix Nicorette !



OLIVIER

un grand homme

Tout petit déjà, Olivier rêvait d'une reconnaissance totale et absolue. À l'âge de six ans, il coupa les cheveux de la petite Sophie parce qu'elle était la coqueluche de sa classe. À 13 ans, il élimina les têtards du cours de Sciences Nat' parce qu'ils accaparaient l'attention de la très jolie prof de travaux pratiques. Il consacra ensuite ses années d'études à tenter de devenir maître du monde. Ayant échoué, il se retrouva à la tête de *Gen4*, où il règne en maître des lieux incontesté et adulé. Guide spirituel, joueur émérite de Might & Magic VI, Olivier obtint lors de la soirée le très mérité Prix du Meilleur Être Humain.

TOP JEUX DE RÔLE			
N° 108	Fallout	Interplay	★★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★
N° 95	Diablo	Blizzard	★★★★★
N° 92	Meridian 59	Studio 3DO	★★★★★
N° 112	Final Fantasy VII	Eidos	★★★★

TOP SIMULATION			
N°106	Longbow 2	E.A./Jane's	★★★★★
N°105	F-22 ADF	DID	★★★★★
N°105	I-War	Ocean	★★★★★
N° 90	AH64-D Longbow	E. A./Jane's	★★★★★
N° 87	Warbirds	I. Creations	★★★★★

TOP ACTION			
N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 112	Heart of Darkness	Infogrames	★★★★★
N° 111	Unreal	GT Interactive-	★★★★★
N° 103	Fun Tracks	Virgin	★★★★★
N° 94	Archimedean	Blue Byte	★★★★★

TOP SPORT			
N°113	Total Soccer	Live Media	★★★★★
N° 112	Football Manager 98	Sierra	★★★★★
N° 111	Coupe du Monde 98	E.A. Sports	★★★★★
N°105	F1 Racing	Ubi Soft	★★★★★
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	★★★★★

TOP STRATEGIE			
N° 103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★★
N° 94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N° 112	Commandos	Eidos	★★★★★
N° 110	Starcraft	Blizzard	★★★★★
N° 109	Battlezone	Activision	★★★★★

TOP AVENTURE			
N° 93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N° 105	Blade Runner	Westwood	★★★★★
N° 105	Tomb Raider 2	Eidos	★★★★★
N° 105	Monkey Island 3	LucasArts	★★★★★
N° 102	Dark Earth	Kalisto	★★★★★

TOP DU MOIS		FRED	DIDIER	OLIVIER	CEDRIC	ERIC	THIERRY	RÉDAC GEN4	PAGE
TEAM APACHE	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	P. 92
MAX II	HIT	-	-	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	P. 98
TOTAL SOCCER	HIT	-	-	-	★★★★★	-	-	★★★★★	P. 102
NIGHTMARE CREATURES		-	-	★★★★★	-	-	★★★★★	★★★	P. 106
LULA		-	-	★★★★	-	-	★★★	★★★	P. 110
WARLORDS III		★★★	★★★★	-	★★★	-	-	★★★	P. 114
PROST GRAND PRIX		-	-	-	-	-	-	★	P. 116

Bombe : Beurk ★ : Pfff ★★ : Bof ★★★ : Mouais ★★★★ : Yeah ★★★★★ : Génial ★★★★★★ : Râh Lovely !!!

LUC

toujours prêt

Luc, c'est quelqu'un de bien. Un vrai scout, toujours prêt à rendre service. Il est ainsi devenu en quelques mois l'homme à tout faire de la rédaction. Dépêché aux croissants du matin, aux massages de Olivier, aux parties de StarCraft en Multijoueur, aux épanchements d'âme de Julio (etc.), il est à la fois l'huile et le moteur de la rédac. Une perle vous dis-je. Du moins..., jusqu'à la soirée. Lors de cette fameuse remise des Prix, il craqua et courut vers les trophées qu'il tenta de rafler dans un grand sac de toile. Mis en pièces par le service d'ordre, il rumine depuis ses idées de vengeance sur un lit d'hôpital.

FRED

question d'échelle

Fred fut le grand absent de la soirée. La plupart des convives jurèrent pourtant l'avoir aperçu en train de déguster une pizza, mais au moment de monter sur le podium il avait disparu. Stéphane eut beau l'appeler à plusieurs reprises, le service d'ordre circuler entre les tables avec son portrait robot..., il avait bel et bien disparu. La thèse de l'enlèvement un temps envisagé (et écartée dans un fou rire général), nous finîmes par décider qu'il devait être parti jouer à Team Apache... En fait, il n'est jamais parvenu à monter les marches du podium et fini par rouler sous ce dernier et s'y assoupir, épuisé.

CEDRIC

elephant Man

Les gens sont injustes avec Cedric. Peu favorisé par la nature, ce dernier doit supporter tous les jours les regards en coin et les sourires en biais de ses contemporains. À la rédac, où sont réunies les pires raclures, il vit tous les jours un véritable enfer. Il tenta pourtant de se faire aimer en distribuant sous le manteau les derniers CD de cul, en écrivant jusqu'à 160 pages par semaine, en testant tous les jeux de foot..., mais rien n'y fit. Du moins jusqu'à la soirée, où il fut accueilli à sa grande surprise avec déférence et enthousiasme. Seule sa profonde naïveté l'empêcha de voir le coup venir jusque sur le podium où il reçut..., ce trophée.

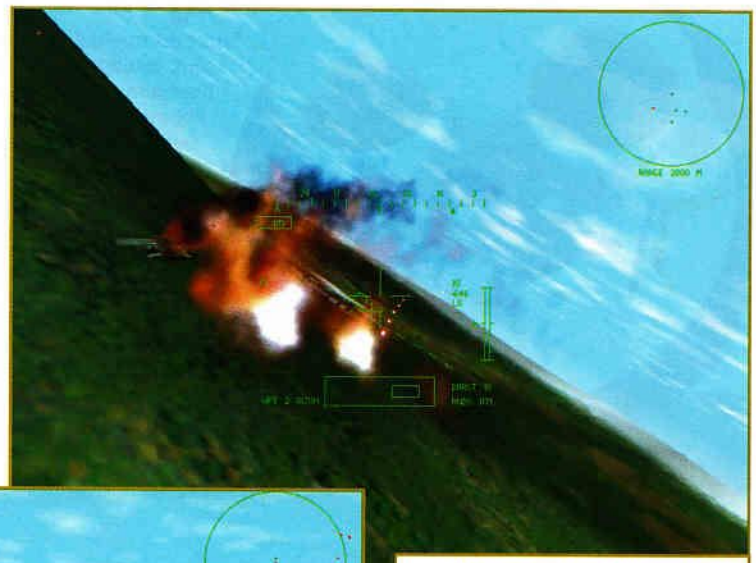
Après avoir été délaissés par Eidos, les développeurs de Simis signent leur premier simulateur sous l'enseigne de Mindscape. Ces derniers ont eu du nez, car Team Apache étonne par son approche originale et une réalisation qui laisse bouche bée !

Team Apache

Une équipe qui gagne !

Depuis Longbow 2, on pensait avoir fait le tour de la question en terme de simulation du célèbre hélicoptère d'attaque Apache. Et bien que nenni ! Simis apporte une nouvelle pièce à l'édifice, avec un simulateur facile d'accès mais en même temps représentant des situations de combat complexes et crédibles. Le jeu se présente de manière très classique. Vous pouvez découvrir le pilotage de l'Apache au travers d'une série de six missions d'entraînement, du décollage à la gestion de vos ailiers, ou vous jeter directement dans le vif du sujet *via* le bouton « Action rapide ». Franchement, sans avoir potassé un minimum le manuel ou avoir un minimum d'expérience d'un simulateur d'hélicos, cette option s'apparente très vite à une « Destruction Rapide », vous plaçant directement sous le feu de l'ennemi et ne proposant pas de niveaux de difficulté ! Il convient donc de sagement finir vos classes et d'écouter religieusement l'instructeur qui vous guidera pendant l'entraînement, pour ensuite passer aux choses sérieuses. Vous aurez alors le choix entre une série de missions génériques (attaque en profondeur, combat air-air, escorte de mission de sauvetage, etc.), située sur un des deux théâtres d'engagement disponibles, la Colombie ou la Lettonie. Notez que ces missions (huit par théâtre), sont aussi

Sur fond de collines enneigées, votre escadron escorte un hélicoptère de transport UH-60 en mission de sauvetage.



Requiem pour ce pilote russe qui à défaut de revoir sa *datcha* nous gratifie d'un beau feu d'artifice !

Quand on n'a plus que des munitions pour le canon et que son ailier est pris pour cible par un T-80, que fait-on ?

Le terrain peut paraître assez plat, mais on a rarement vu autant d'arbres et de villes aussi crédibles !

Format CD-ROM PC
Éditeur Mindscape
Sortie disponible
Prix env. 370 F
Genre simulation de combat
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x.
Config. recom. PII, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte 3Dfx.

Pour la forme les programmeurs ont pensé à ajouter un *cockpit* 2D... Tellement moche qu'ils auraient pu s'en priver !

Appréciez un peu les effets de lumières dynamiques sur votre hélico, ainsi que le niveau de détail de votre base !

jouables jusqu'à six par modem, câble série, réseau ou Internet.
Mais le cœur du programme se situe dans la Campagne, qui vous embarquera dans une demi-douzaine de missions en Colombie, pour vous faire les dents, puis une dizaine en Lettonie, où vous trouverez un ennemi bien plus formidable. C'est au cours de la Campagne que Team Apache se démarque de ses concurrents, en vous plongeant dans les affres de la gestion d'un escadron d'Apache, des pilotes aux équipes de maintenance. Si cet aspect management vous gonfle profondément, vous pouvez facilement l'esquiver en désactivant l'option en début de Campagne. Mais si vous optez pour gérer vos troupes, vous passerez d'abord par un écran vous permettant de choisir vos pilotes et officiers d'armement. Ne prenez pas ce choix à la légère car une fois effectué vous devrez prendre en compte à la fois les forces et les faiblesses de votre équipe. Selon le succès de vos missions, vos équipages risquent de montrer de sérieuses baisses de moral ou des signes de fatigue qui influeront sur leurs performances sur le champ de bataille. Avant de partir en mission, vous devrez alors passer vos troupes en revue, laisser bien au chaud sur leur paillasse ceux qui montrent des signes évidents de stress et trouver la meilleure combinaison ▶

Do it toi-même

Cela devient une mode dans le domaine de la simulation, aucun développeur ou presque n'ose sortir un jeu sans l'éditeur de mission qui va bien avec et allonge substantifiquement la durée de vie du produit. En l'occurrence il faut admettre que cet éditeur est très complet, et avec un peu d'efforts permet de créer des missions de la qualité de celles que vous trouverez dans le jeu. Avis aux amateurs !

Étant par défaut équipé de deux malheureux *stingers* air-air, vous aurez très vite recours au canon face aux hélicos ennemis.

Certaines missions demandent de tout péter, mais avec modération, en particulier les bâtiments civils fraîchement repeints !

Retour à la base à la tombée du soir. Les conditions climatiques peuvent changer en cours de mission !

Je ne m'en lasserais jamais..., pour une fois que je peux faire des acrobaties en pleine ville à bord d'un Apache !

Accompagné de votre allier, parfois assez exubérant dans les virages, vous vous dirigez vers l'objectif.

pilote/officier d'armement pour chaque hélicoptère. En étudiant le dossier de chacun, vous éviterez, par exemple d'envoyer en mission de nuit les hommes qui manquent manifestement d'expérience dans le domaine ! Il en va de même pour les hélicos, vous aurez intérêt à bichonner les sept qui vous sont alloués au début de chaque campagne. Parfois vous ne disposerez pas d'assez de temps pour les remettre parfaitement en état, et devrez choisir entre partir en mission avec un nombre limité d'ailiers, ou faire voler des engins qui risquent de vous lâcher en cours de mission !

Heureusement, une fois dans le *cockpit* vous pourrez oublier les soucis occasionnés par la gestion de votre escadron et vous concentrer sur le pilotage de votre appareil. Une première constatation s'impose, au niveau de la simulation n'attendez pas à trouver dans Team Apache un degré de réalisme du pilotage comparable à Longbow 2. Les instruments de vol sont réduits au minimum et les commandes largement simplifiées. Cela signifie, entre autres, que vous n'aurez pas le loisir de faire joujou avec le radar de l'Apache, ici symbolisé par un cadran affiché sur votre écran qui vous donne une vue presque omnisciente du champ de bataille jusqu'à 4 000 mètres. La désignation des cibles est aussi presque entièrement déléguée à votre officier d'armement, qui selon sa compétence mettra plus ou moins de temps à cadrer sa cible et la désigner proprement. À vous de bien choisir avec qui vous volerez !

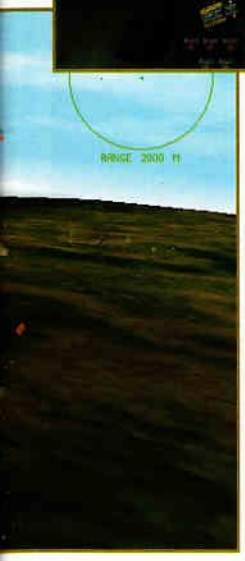
P'taing d'mistral !

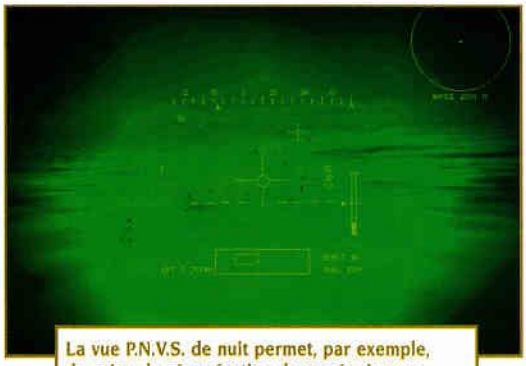
D'un autre côté, les développeurs ont porté un réel effort sur le modèle de vol de l'Apache, qui dispose de plusieurs niveaux de réalisme, jusqu'à simuler l'effet de bourrasques de vent et, on le jurerait, les perturbations causées par les rotors des autres hélicoptères ! Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs niveaux de réalisme pour l'effet de vos armes, et aux plus hauts niveaux de difficulté même les vétérans de Longbow 2 devraient y trouver leur compte.

Dur d'être chef...

Du choix des membres de votre escadron à celui de l'équipage de chaque mission, beaucoup de responsabilités vous incombent. En particulier, vous pourrez changer les *waypoints* pour approcher l'objectif, mais aussi suivre la progression des réparations sur les hélicos endommagés. Et oui, même quand vous êtes au sol, la campagne continue de se dérouler en temps réel. Heureusement, une fois la paperasse évacuée, vous pouvez accélérer le temps jusqu'à la mission suivante !

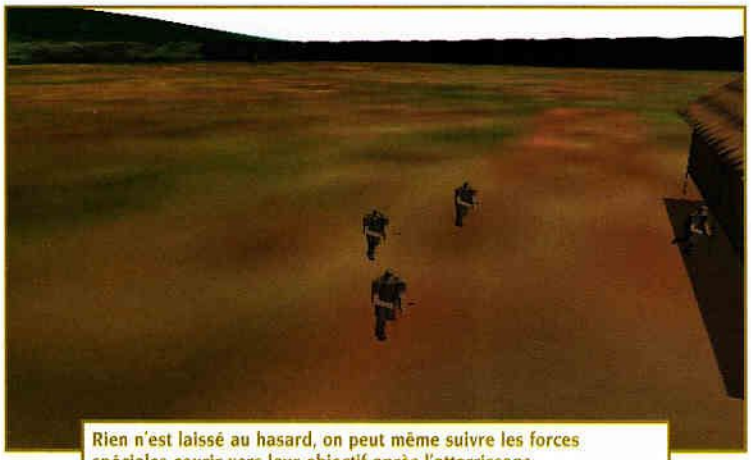
Vue du *cockpit* virtuel, votre allier tire à la roquette sur la cible que vous lui avez désigné. Brave petit, va.





La vue P.N.V.S. de nuit permet, par exemple, de suivre la récupération de ces équipages d'hélicos abattus la mission précédente.

Paradoxalement, le pilotage dans Team Apache s'avère plus problématique que dans le simulateur de Jane's, à cause de la réponse hypersensible du *joystick*. La moindre sollicitation du *stick* vous promène de droite et de gauche, et la manette de gaz vous met au régime maximum dès la mi-course ! Une réponse plus souple permettrait un pilotage beaucoup plus aisé. Malgré tout le problème n'est pas insurmontable, et avec un peu de pratique on parvient à rester suffisamment près du sol pour ne pas jouer les cibles de fête foraine. De toute façon, vous aurez l'occasion d'affiner votre pilotage sur le terrain colombien, car alors, aussi bien en campagne qu'en mission simple, votre adversaire n'a que peu de moyens antiaériens à vous opposer. Cela ne veut pas pour autant dire que vous n'aurez aucun mal a réussir les missions qui vont sont assignées. Celles-ci impliquent souvent plus que la survie de vos hélicos et la destruction totale de l'adversaire.



Rien n'est laissé au hasard, on peut même suivre les forces spéciales courir vers leur objectif après l'atterrissage.

Effet de brouillard, horizon lointain, et ça tourne tout seul en 800 x 600 avec une carte accélératrice 3D !

Concentré d'action !

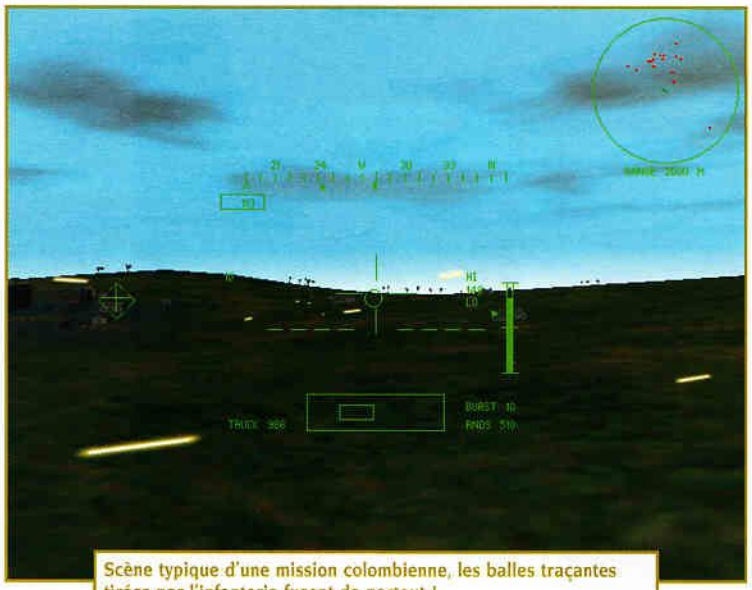
En effet, vous vous retrouvez souvent dans des situations où vous devrez tirer d'affaire des troupes alliées pressées de toutes parts par l'ennemi, ou d'autres vous imposant un *timing* serré pour détruire un objectif bien précis, ou escorter un hélicoptère de transport. En général, il faut admettre que les missions sont très bien ficelées et variées pour ce qui est des objectifs à accomplir. Ce qui permet d'oublier un peu que toutes les missions soient scriptées et se déroulent selon un scénario linéaire. Par contre, les bâtiments et véhicules clés détruits le restent pour la durée de la Campagne, même si cela ne semble pas avoir un impact majeur sur les missions suivantes. Si par la simplicité de ses commandes de vol on pourrait placer Team Apache à la frontière entre un jeu d'action et un simulateur, la gestion des ailiers en combat le ramène défi- ▶

Certains types de roquettes délivrent des charges explosives au-dessus de leur cible, et cela est parfaitement reproduit !

Les tirs de roquettes restent toujours un grand moment jubilatoire de la simulation d'hélicos !

L'avis de Fred

★ *Dans les rangs serrés des simulateurs de combat, je classerais Team Apache aux côtés de Comanche 3 et Jetfighter 3, comme un jeu privilégiant l'action au réalisme de la simulation. Si l'on excepte les grincements de dents occasionnés par les voix françaises et le contrôle parfois délicat de l'appareil, Team Apache procure une alternative intéressante à Longbow 2, surtout par la gestion poussée des ailiers et l'accent mis sur le travail d'équipe. On aurait aussi aimé plus de missions dans les campagnes pour mieux en tirer parti.*



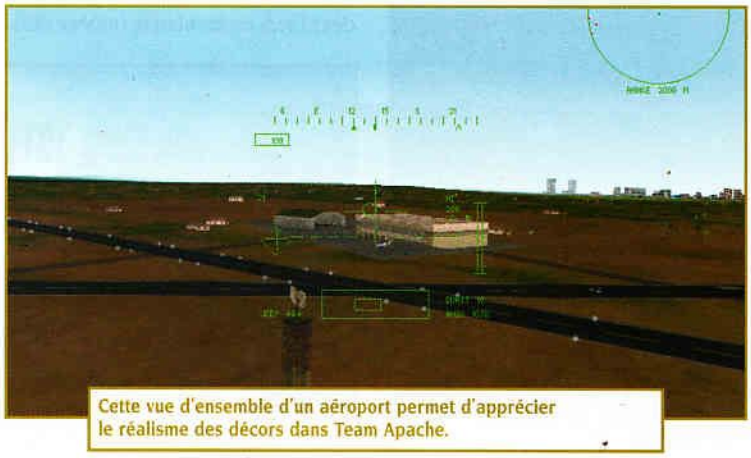
Scène typique d'une mission colombienne, les balles traçantes tirées par l'infanterie fusent de partout !

nitivement dans la seconde catégorie. En effet, chaque pilote et copilote dispose de son propre tempérament, décidé par de nombreux facteurs, qui influeront sur son aptitude à obéir aux ordres. Pour maintenir le contrôle, vous disposez d'une batterie d'ordres assez impressionnante, que vous pouvez donner à l'ensemble de l'escadron si vous faites une sortie en force à six hélicoptères, ou séparément pour chaque groupe de deux. Vous pouvez même fixer et enregistrer deux types de formations précis à utiliser pendant une mission.

Attention les yeux !

Les photos d'écrans en témoignent, Team Apache force aussi le respect par la qualité de sa réalisation graphique. Compatible Direct3D et plus spécifiquement 3Dfx, se serait une insulte pour vos mirettes de ne pas le faire tourner dans sa version accélérée 3D ! Si votre carte le permet vous pouvez pousser la résolution jusqu'au 800 x 600, et sur une machine comme un PII 233 équipé d'une Voodoo 2, la vitesse d'animation reste parfaite, détails plein pot. Et pourtant ça bouge à l'écran. Le monde représenté est rempli d'objets variés, arbres, habitations, et même voitures se déplaçant le long des routes. Ennemis comme alliés abondent aussi et certaines missions comprennent parfois une bonne centaine de fantassins et véhicules militaires se tirant dessus joyeusement quand ils n'ont pas la fantaisie de vous prendre plus personnellement pour cible. Le terrain manque juste de variété au niveau du relief, et on cherche en vain les crêtes et accidents de terrain qui permettaient si naturellement de se cacher à la vue de l'ennemi dans Longbow 2. Selon le bon vieux principe du fromage ou du dessert, les programmeurs ont visiblement préféré dévouer un maximum de polygones aux objets plutôt qu'au relief, ce qui reste un peu discutable. Si les yeux sont à la fête, vos oreilles, par contre, risquent de souffrir. Les voix de vos ailiers évoquent plus un festival Marx Brothers qu'une opération militaire, la palme revenant sans conteste à un copilote visiblement tout droit sorti de son troquet marseillais, vu l'hilarité provoqué par ses répliques au sein de la rédaction. Mais bon, s'il vous énerve trop vous pourrez toujours le virer de l'escadron dès votre rentrée à la base, et savourer un jeu par ailleurs très réussi. ■

Frédéric Marié



Cette vue d'ensemble d'un aéroport permet d'apprécier le réalisme des décors dans Team Apache.

HIT

Team Apache

Graphisme	★★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Moteur graphique
- Missions variées
- Gestion de l'escadron

Les moins
- Voix françaises
- *Joystick* hypersensible
- Terrain assez plat

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

HORS-SÉRIE GÉNÉRATION PC N°2H

Découvrez le guide de référence des 2800 CD Rom du moment, répertoriés et classifiés dans le Guide CD Achat selon 7 catégories :

- jeu
- éducatif
- éveil
- loisir
- art & culture
- science & nature
- bureautique

UN GRAND JEU COMPLET EN CADEAU SUR LE CD ROM

CYBERSPEED

Tout commence au moment où vous prenez les commandes d'un des huit bolides futuristes, avec radio-guidage pour manœuvrer votre engin à des vitesses supersoniques. Résolu à aller jusqu'aux limites de vos possibilités, vous avez intérêt à être un as.

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

9,21 FTTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12

Cookie Pal V1.1b WIN95
Un gestionaire complet pour contrôler les cookies sur votre disque dur.

•Téléchargement

+ de 100 Mo de nouveautés commentées en français, classées et validées chaque mois sur PC.

•Rapidité

Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

•Charmes

Découvrez plus de 10 000 images de « charmes ».

•Mais aussi...

Des démos de jeux et les dernières versions des sharewares du moment.

•Comment faire?

Pour obtenir le logiciel " Sapristi ", reportez vous au CD-Rom du magazine Génération PC ou PC Fun ou CD Loisirs ou Génération 4 ou PC Junior, dossier Modem. Vous pouvez aussi le commander à Opération Sapristi, 5/7 rue Raspail, 93100 Montreuil contre 15 francs en timbres. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, AT&F1 ou ATZ.
Attention le 08 36 70 28 12 doit être suivi de 6 virgules (,) pour la temporisation.

Le maelström de jeux de stratégie continue de tourbillonner et chaque mois, nous nous retrouvons dans la tourmente espérant une accalmie histoire de faire le point. Mais il n'y a pas de répit pour les braves. Au tour de Interplay de venir enfoncer le clou.

M.A.X. 2

Beau comme un canon

Vous reste-t-il de la place sur votre disque dur pour un nouveau jeu de stratégie ? Oui, je sais. Encore un… Mais entre les *clusters* occupés par Starcraft et ceux que vous réservez précieusement pour Tiberium Sun vous allez bien pouvoir libérer quelque chose, non ? Il faudrait faire un effort car le petit dernier de Interplay a vraiment tout pour plaire. C'est vrai que ces derniers mois, les *C & C-like* nous sont tombés sur le coin du museau avec une régularité de métronome suisse et une intensité d'orage tropical. Mouvement de mode ? Plutôt la volonté de certains de vouloir égaler ou dépasser les scores de vente de Blizzard et Westwood en nous proposant tout et n'importe quoi, clones sans imagination ou copies frisant le plagiat.

Déjà, sur le plan de l'invention, Interplay se la joue plutôt reposant puisque M.A.X. 2 est la suite du premier. Mais ça, vous le saviez déjà. Ce dont vous ne vous souvenez peut-être pas, c'est qu'à l'époque de sa sortie, M.A.X. avait déçu certains d'entre nous sur deux points. À cause de son manque d'originalité d'abord mais surtout parce qu'il s'agissait d'un jeu de stratégie au tour par tour, spécialité bien à part du genre et qui regroupe bien peu d'adeptes. Eh oui ! Il y a des chapelles pour tout, même en ce qui concerne les apprentis-napoléons. Ceux qui aiment jouer en temps réel, subir la montée d'adrénaline en direct ne se mélangent pas avec les obsédés du geste mûrement réfléchi, de l'action payante à long terme. Avec M.A.X. 2, Interplay pourrait réussir un exploit : ouvrir les uns à l'univers des autres…, et vice versa, bien sûr. Car M.A.X. 2 ne se

Une tourelle-canon tous les deux mètres, des pelotons de tanks aux quatre coins et ils cherchent encore à prendre ma base d'assaut.

Débarquement sur une plage loin de la Normandie. Vu le soleil et les armes chimiques de nos ennemis, se sera de l'indice protecteur 3500 pour tout le monde.

La fameuse grille de dénivellation du terrain. À noter qu'à l'arrêt, chaque véhicule se retrouve dans un carré. Réminiscence des jeux de plateau ?

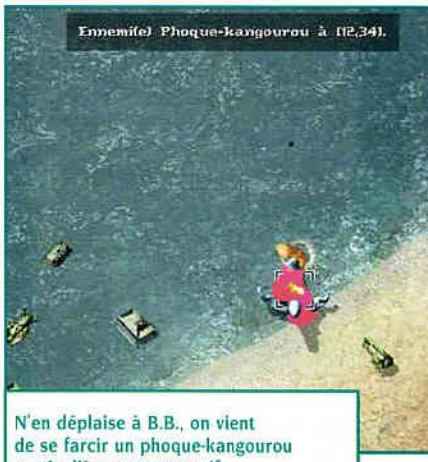
Format CD-ROM PC
Éditeur Interplay
Sortie disponible
Prix env. 350 F.
Genre combat-stratégie
Config. mini. P133, Win 95, CD-ROM 4X, 16 Mo de RAM, Carte Vidéo 2 Mo DirectX.
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM.

Tous les indicateurs enclenchés, cela devient à peine lisible. Vous remarquerez que la portée des tirs (en rouge sombre) dépasse allégrement le champ de vision (rouge vif).

D'un simple clic, vous ouvrez les fiches de renseignements de toutes les unités, même ennemies. Savoir, c'est pouvoir... leur foutre sur la gueule !

Dès qu'on se déplace dans un goulet, il y a toujours un ou deux crétins qui ne parviennent pas à suivre leurs petits camarades et qui se retrouvent à perpèt'.

Le chemin composé de flèches vertes indique l'endroit où vont se regrouper les véhicules dès qu'ils sont construits. Très pratique.



N'en déplaise à B.B., on vient de se farcir un phoque-kangourou particulièrement agressif. Un phoque-kangourou ? Ils fument quoi chez Interplay ?

contente pas d'un principe de jeu mais il en propose trois. Le temps réel et le tour par tour bien connus mais aussi le mode actions simultanées, heureux compromis entre les deux précédents. C'est simple, le joueur fait un mouvement ou donne un ordre de construction avant de passer la main à son adversaire (humain ou informatique) qui réagit en fonction de la nouvelle donne. Ça va vite et c'est meurtrier pour ceux qui ne voient pas plus loin que le bout de leur nez. Motivé par une once de curiosité, on recommence chaque mission en changeant de principe de jeu et (Ô joie !) on oublie vite tout sentiment de déjà-vu.

Un MAX d'options

Mais cette abondance de paramètres ne se limite pas uniquement à la nature de la partie qu'on entreprend. M.A.X. 2 est littéralement bourré d'options. Un vrai fantasme pour les fans de jeu de plateau. Il gère la topographie du terrain et les 90 unités que vous pouvez commander ne réagissent bien sûr pas de la même manière suivant la dénivellation et la nature du sol. Pour savoir exactement ce qu'il en sera de votre capacité d'intervention, le terrain peut être recouvert d'une grille dont les couleurs vous annoncent le programme. Vert, pas de problème pour tout le monde. Jaune et orange, l'élimination commence. Par exemple, vous ne pourrez plus faire passer que votre infanterie ou vos véhicules légers. *Exit* les tanks. Quant au rouge, oubliez et cherchez un autre chemin. Ou alors, envoyez l'aviation. Si vous avez des accès de claustrophobie, vous pouvez ▶

Capture d'écran spéciale dédicace à tous les fans de Alan Moore et de Dave Gibbons : *Who watches the Watchmen* ?

Voici tous les clans alliés qui peuvent vous faire bénéficier de leur experience dans différentes spécialités de l'art de la guerre. Ces porcs vraiment épiques sont très doués pour les blindés.

Ah ben bravo ! Où qu'il est maintenant mon beau petit poste avancé censé bloquer le passage au sortir de ce pont ? Hein ? Où qu'il est ?

Tous bien alignés avant le chaos de la bataille avec une étiquette sur chacuns. Ça me rappelle quand ma maman faisait des confitures.

enlever le brouillard de guerre. Cela n'augmentera pas le champ de vision de vos unités. Vous ne verrez pas l'ennemi arriver de plus loin, ou les arbres avant d'être le nez dans leurs feuilles, mais vous pourrez apprécier un paysage plus dégagé. Tous les renseignements concernant vos unités peuvent également être ajustés. Vous pouvez connaître leur portée de tir, leur capacité de détection, leurs noms et les différentes appartenances ou..., rien du tout si vous le souhaitez, c'est à vous de choisir.

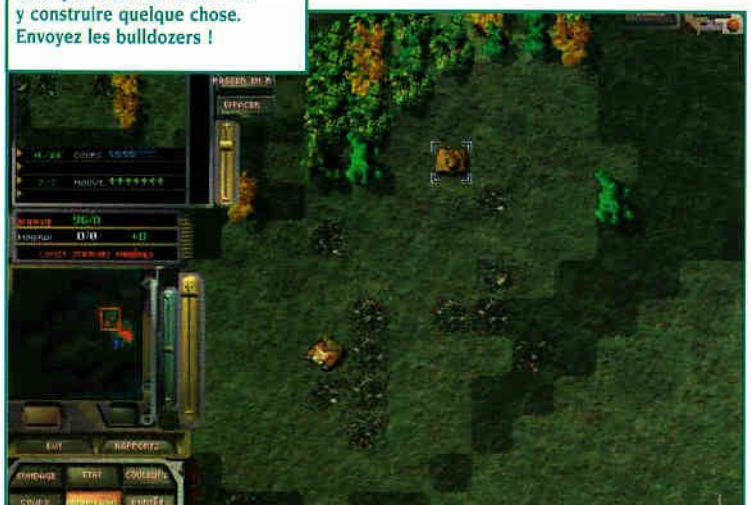
3D TRISOMIQUE

En pleine bataille, il est souvent bien difficile de garder un œil sur tout le monde. Dans M.A.X. 2, rien de plus simple grâce à un ingénieux système de caméra permanente qui occupe une fenêtre de l'interface. En tout, ce sont huit endroits que vous jugerez stratégiquement importants qu'il vous sera possible de surveiller à tour de rôle. Très pratique pour mettre sur pied une contre-attaque rapide. Enfin, au milieu de cette débauche d'options, signalons l'argument sur lequel les développeurs de Interplay s'appuient pour nous convaincre que leur bébé est un monument d'originalité : la possibilité de passer de la 3D vue du dessus à une 3D isométrique paraît-il très pratique. Mouais... D'abord l'angle de 60 degrés utilisé par l'interface isométrique ne fourni pas une différence suffisante avec le mode satellite pour être vraiment notable. En plus, l'aspect pratique de ce gadget semble un peu usurpé car il ne change absolument rien aux capacités de vos unités pendant la bataille. Vous ne voyez pas plus loin, vous n'augmentez pas votre longueur de tir. Le seul grand intérêt, c'est de vous rendre compte de façon flagrante de la présence d'une montagne pour y planter votre artillerie ou d'une cuvette pour y passer sous la détection de l'ennemi. Car évidemment, la gestion de la topographie dans M.A.X. 2 ne s'arrête pas aux déplacements des véhicules. Pour que votre adversaire vous tire dessus, il faut d'abord qu'il vous voit et c'est la même chose pour vos troupes.

TERRE, AIR, MER

Les trois axes du T.A.M. étant dûment représentés, les Boyington et les Nelson en herbe s'amuseront autant que les fils spirituels de Patton. Dans chaque catégorie de véhicule, on retrouve les engins spécialisés dont l'utilisation réclame un certain sens tactique. Avion, d'accord mais vous faudra-t-il plutôt un chasseur, un bombardier (totalement incapable d'attaquer des cibles aériennes), ou un AWACS très fragile mais rapide et pratique pour la

La guerre, c'est aussi mal rangé que ma chambre. Il va falloir déblayer le terrain si on veut y construire quelque chose. Envoyez les bulldozers !



Dans un instant, ce constructeur va revendiquer le gisement de minerai au nord de sa position, en bleu.

reconnaissance ? Et ces spécialisations se retrouvent aussi bien sur terre et sur mer. À ce niveau, M.A.X. 2 pénalise immédiatement l'indécision ou l'erreur. Alors choisissez avec sagesse… Même pour ce qui est de la construction, c'est soit un ingénieur soit un constructeur-robot qui exécutera vos ordres suivant le bâtiment dont vous avez besoin. D'ailleurs, ce *soft* propose le système de file d'attente en ce qui concerne les véhicules mais également pour les bâtiments. D'accord avec tous ceux qui veulent toujours tout comparer, les Protoss de Starcraft le faisait aussi mais il convenait de signaler que l'idée va sûrement faire son chemin dans les prochains jeux de stratégie. Un peu comme celle qui consiste à envoyer ses véhicules à un endroit prédéterminé de la carte dès leur construction, idée qu'avait instauré Dark Reign.

Apprentissage crevant

Ajoutons enfin qu'au fur et à mesure du combat, vos unités vont acquérir de l'expérience qui leur permettra d'être de plus en plus efficaces. On commence boy-scout et on finit horde barbare de la mort qui tue… Or donc, des tas d'options qui lui assurent une durée de vie inoxydable, un graphisme largement au-dessus de la moyenne et une I.A. à cinq niveaux au choix sont parmi les traits les plus marquant de ce jeu…

Où que vous vous trouviez sur la carte, vous êtes prévenu en *direct-live* des derniers aménagements de votre base ou de l'heureuse naissance d'un tank de 350 tonnes.

L'avis de Xavier

★ ★ ★ ★ *M.A.X. 2 séduit tout d'abord par sa richesse, par son bon millier de variations dans les options qui le renouvellent sans qu'il soit imaginable d'en voir la fin. Son graphisme est également digne d'éloges, tant au sein du jeu en lui-même qu'en ce qui concerne vos alliés E.T. et les formes de vie indigènes des planètes que vous traversez. Toutefois, peut-être aurait-il fallu insuffler à l'ensemble un état d'esprit plus ludique pour en faire le nouveau titre indispensable, car il faut vraiment s'accrocher avant d'y prendre goût.*

L'interface du côté des Sheevat, les méchants E.T. qui veulent tout plein de mal aux humain et à leurs alliés a un petit coté organique.

Est-ce que tout va bien dans le meilleur des mondes ? Ben presque. Même si la prise en main n'est pas des plus aisée, un tutorial devrait venir vous filer un coup de main (on ne peut pas vous dire ce qu'il vaut pour l'instant, celui-ci n'étant pas inclus dans la version testée). En plus vous aurez droit à un éditeur de scénarios, et l'inévitable option multijoueurs vous permettra de vous foutre sur la gueule à six ! ■

Xavier Hanart

Un tank isolé ne réagira pas forcément à l'attaque d'un simple véhicule de reconnaissance à moins que vous le placiez en tir automatique. Dangereux.

HIT

M.A.X. 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Décors magnifiques
- Beaucoup d'unités
- Différents modes de jeu

Les moins
- Continuité des scénarios
- Déplacements stupides

En pleine bataille des cartes 3D, juste pour nous en mettre plein la vue, un ch'ti développeur anglais, Live Média, débarque avec un soft au goût ancestral, juste pour prouver aux amateurs de technologie que les vieilles recettes restent les meilleures.

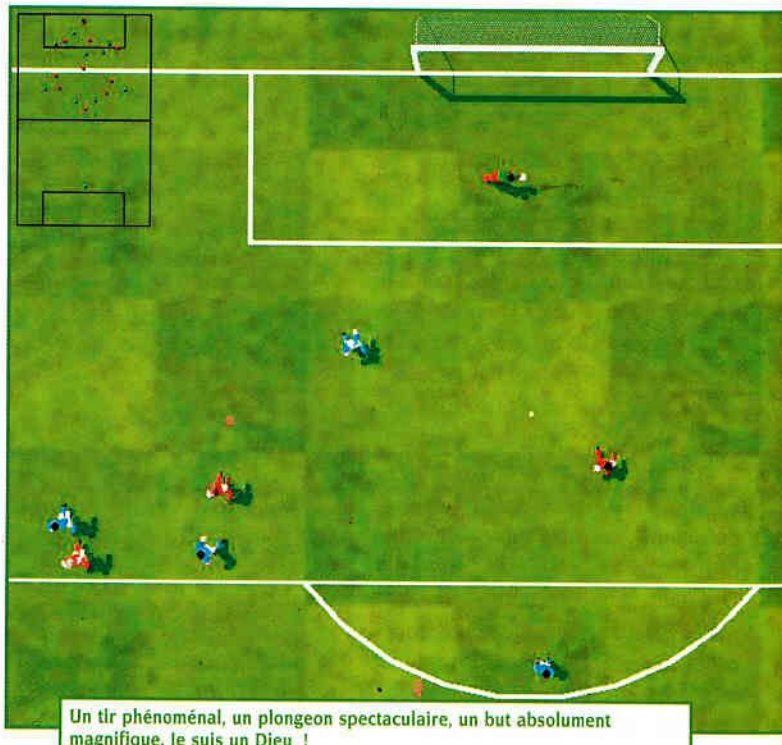
Total Soccer

Souviens-toi

Ne vous énervez pas... La coupe est pleine, certes, elle est terminée également depuis quelques jours, mais les jeux de foot ne sont pas pour autant finis. Et celui-ci est quelque peu particulier. En effet, vous ne le verrez et risquez de ne jamais le voir vendu dans les rayons. « Arg », s'écrie le lecteur en pleine agonie, persuadé que le Gizmo a pété un plomb pour pondre trois pages sur un jeu que l'on ne pourra pas glisser en douce dans le caddie de ses vieux.

Un petit tacle dans les rotules, rien de tel pour se faire des amis !

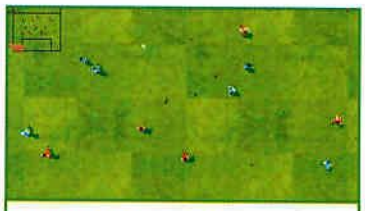
Et bien, non, le mogwaï n'est pas encore atteint de l'encéphalopathie spongiforme gremline (comprenez maladie du gremlin fou). Total Soccer n'est certes pas disponible en France, et ne le sera peut-être jamais si aucun éditeur ne s'intéresse au jeu, mais il est accessible à tous sur le Net. Et si peu de gens sont connectés à Internet, sachez que les salles réseaux sont légions un peu partout dans l'Hexagone. Alors mettez un peu du vôtre parce que Total Soccer en vaut le coup. Pour le recevoir, il suffit de se connecter sur le http://totalsoccer.com/ts/index.html et le commander soit par téléchargement si vous avez la chance de coucher avec le P.D.G. de France Télécom et qu'il vous fait sauter vos factures, soit en récupérant le bon de commande disponible sur le site susnommé. Après, un petit Fax ou une ch'tite lettre et vous recevrez le jeu sous quelques jours. Mais je le répète, Total Soccer en vaut vraiment le coup. On se lance dans les explications ? Allez, zou, c'est parti.



Un tir phénoménal, un plongeon spectaculaire, un but absolument magnifique. Je suis un Dieu !

Il était une fois...

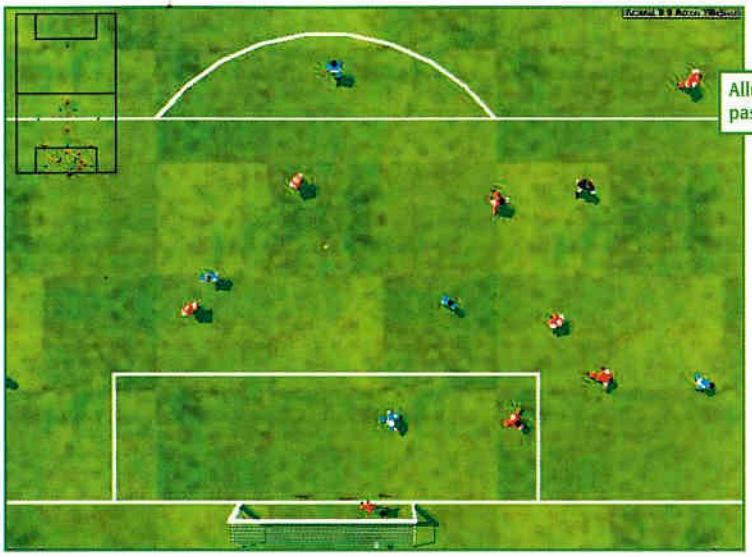
Bon nombre de joueurs assidus, appelés aussi *hardcore gamers* par l'élite (?) de la profession, ont fait leurs débuts sur des machines aussi prestigieuses que l'Atari ST ou l'Amiga 500. Ceux-là se souviennent sans doute de jeux tels Kick Off premier du nom, réalisé par Dino Dini, ou Player Manager. Les matchs, en 2D vue du dessus, ressemblaient à une manif de Lego™ sur une moquette vert pâle. Si l'esthétisme laissait furieusement à désirer, la jouabilité était absolument remarquable et n'a jamais été égalée. Sans parler du plaisir à disputer les ren-



Attention aux dégagements. Comme il est difficile de s'emparer de la balle, l'ordinateur peut vous prendre en contre-attaque.

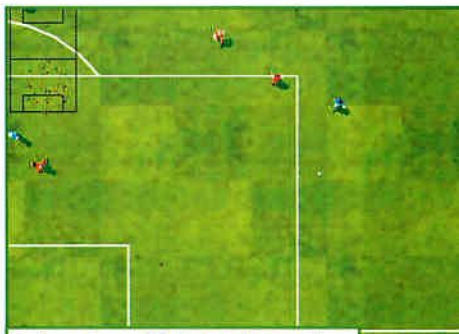
Format CD-ROM PC
Éditeur Live Media
Sortie disponible
Prix env. 20 £ anglaises
Genre football
Config. mini. P90, 8 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95
Config. recom. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95

Le tableau à la mi-temps et en fin de match vous donne le nombre de tirs, coups-francs, passes, corners, et la possession de balle.

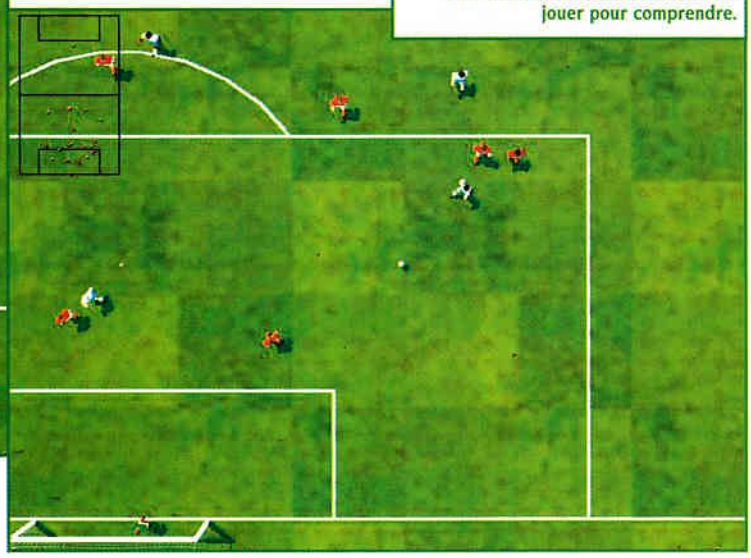


Allumer un gardien à cinq mètres, ce n'est pas sport, mais qu'est-ce que c'est drôle !

Les coups-francs rentrent rarement, mais quand ils sont au fond, ça fait mal.



Enfin un jeu en 2D où la balle ne colle pas aux pieds !

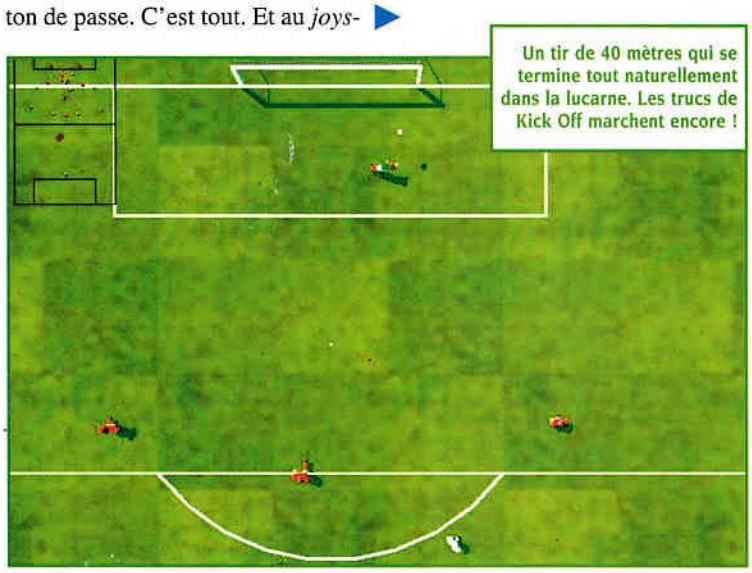


O.K., le graphisme n'est pas à se relever la nuit, mais attendez de jouer pour comprendre.

contres, plaisir que l'on n'a jamais réussi à atteindre malgré de très bons jeux de foot sortis récemment. Et bien, messieurs les croulants de l'informatique, réjouissez-vous ! Total Soccer reprend tous les atouts de ses ancêtres et les remet au goût du PC. Ô joie, ô incommensurable bonheur, nous allons enfin pouvoir retrouver les sensations fortes de la baballe ronde ! Point de vue menus, vous aurez droit au strict minimum, pour que le joueur puisse jouer rapidement. Ainsi, matchs amicaux, coupe, coupe d'Europe, championnat anglais, championnat européen et supercoupe sont disponibles. Vous pourrez également choisir le nombre d'équipes participant à l'opération et si les rencontres seront aller-retour ou non. Au total, ce sont 128 équipes qui vous sont proposées, toutes celles de la premier *league* anglaise et les meilleures européennes, parmi lesquelles ont retrouve Marseille, bien entendu, mais aussi Barcelone, Monaco, le Bayern Munich, et, beaucoup plus surprenant compte tenu de la valeur de l'équipe, le P.S.G. Mais rassurez-vous, si vous ne trouvez pas votre équipe locale du A.S. P.T.T. Lamotte-Beuvron, un éditeur fort bien fait vous permettra de construire votre bel et adoré club.

Inégalable

Pour ce qui est des options, on retrouve aussi le soucis de ne pas gonfler le joueur avec de multiples gadgets inutiles. La texture du terrain, la force du vent et l'arbitre de la rencontre sont les seuls réels changements que vous apporterez aux rencontres. Ceux qui se délectent devant Coupe du Monde 98 et autres Fifa (s), risquent d'être un peu désorientés par le graphisme. Certes, on peut jouer en 640 x 480, 800 x 600, 1 024 x 768 ou sous 3Dfx, mais dans tous les cas, vous n'aurez qu'un succulent petit jeu de foot à vous mettre sous la dent. Les joueurs, qui, au passage, sont ceux de la saison 97-98, sont vus de dessus, et sont dirigés par les flèches directionnelles auxquelles viennent s'ajouter un bouton de tir et un bouton de passe. C'est tout. Et au *joys-* ▶



Un tir de 40 mètres qui se termine tout naturellement dans la lucarne. Les trucs de Kick Off marchent encore !

Une fois la balle au fond, c'est la fête. De son côté, le pauvre gardien va à la pêche.

Il vous faudra un peu de temps avant de réussir une tête, mais une fois que vous aurez pris le coup, les filets vont trembler !

L'avis de Cedric

Après avoir passé de longues heures à exploser mon Atari ST parce que mon équipe avait encore perdu, après avoir collé des déculottées à mon pote Jean-Philippe, le tout sur Kick Off, quel plaisir de retrouver ces sensations fabuleuses ! Certes, on est très loin de la beauté ou des nombreuses options de Fifa 98, mais rien ne vaut la simplicité, une jouabilité parfaite et un fun extraordinaire. Et si l'on pourra regretter l'absence de lobs ou la trop grande difficulté du jeu, ces petits défauts partent en fumée dès que le match débute.

L'aura ? L'aura pas ? Ravanelli et Gravelaine attendent en embuscade.

tick, c'est la même chose. Pendant le match, ô merveille, le ballon ne colle pas au pied et vous risquez d'avoir du mal à vous y faire. Pourtant, tous les coups sont permis. Du panard dans les dents aux têtes, reprises de volées et autres joyeusetés, tout est dans le *timing*. Et gare au vent ! Un tir facile peut partir dans les gradins simplement parce que ce soir-là, *Twister* se jouait en vrai dans le stade. Toujours est-il que Live Média renoue brillamment avec le passé, certes en pompant un ch'tit peu Kick Off, mais surtout en apportant ce qu'aucun jeu de foot n'a réussi à apporter jusqu'à aujourd'hui : le summum du *fun*, la jouissance intégrale du jeu vidéo. On pourra regretter de ne pas pouvoir *lobber* les joueurs ou encore que le niveau de difficulté le plus faible soit déjà éreintant, on pourra s'indigner devant le peu de coups disponibles et cette foutue balle qui semble vouloir ne jamais aller là où l'on veut qu'elle aille, toujours est-il que Total Soccer est une pure merveille, un *soft* comme on n'en fait plus, et que vous allez vous éclater comme des fous. Et autre point positif, à aucun moment n'apparaît une espèce de poulet débile et bleu surnommé Footix. Et ça, ça vaut quand même la peine d'aller commander le jeu sur Internet, non ? ■

Cedric Gasperini

Patate au ras du poteau, Ravanelli est grand, c'est normal, il est marseillais.

Le gardien a beau plonger (si, si, je vous assure, il plonge), la balle finira au fond des filets.

HIT

Total Soccer

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Souvenirs, souvenirs…
- La balle ne colle pas aux pieds
- Quel plaisir mes aïeux !

Les moins

- Pas de *lob*
- Difficile
- À pas Footix ?

LA MICRO ET INTERNET PÈTENT LES PLOMBS !!!

Spécial X-Files
découvrez Gillian Anderson sous toutes les coutures, le phénomène X-Files, la vérité est-ellle sur le Net ?

Terreur sur le Net
les sites sur les attaques de requins ! Les dents de la mer, véritables histoires et images.

Dico Dingo
à lire pour rire ...

Le zapping internet
impertinent, drôle et vécu !

Un cédérom Mac et PC
des sharewares délirants, des vidéos étonnantes, du charme et des tonnes de gadgets.

MICRO DINGO

N°2 ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

Dans le monde de nos cauchemars, loups-garous et monstruosités diverses mènent d'interminables farandoles. Pour exorciser ces nuits infernales, pourquoi ne pas plonger directement dans l'horreur grâce à cet amusant jeu d'action ?

Nightmare Creatures

Cris et hurlements

Perdu dans les brumes et la nuit, le Londres du XIXe siècle est un lieu empreint de mystères... Jack l'Éventreur y a commis ses forfaits, Sherlock Holmes y a poursuivi les pires criminels, quant à Dracula, il s'y est tout simplement promené... Voilà un lieu idéal pour un jeu d'aventure, non ? Et pourtant, dans Nightmare Creatures, on peut mettre les neurones au vestiaire puisque c'est d'action qu'il s'agit : adresse et réflexes sont dont instamment réquisitionnés !

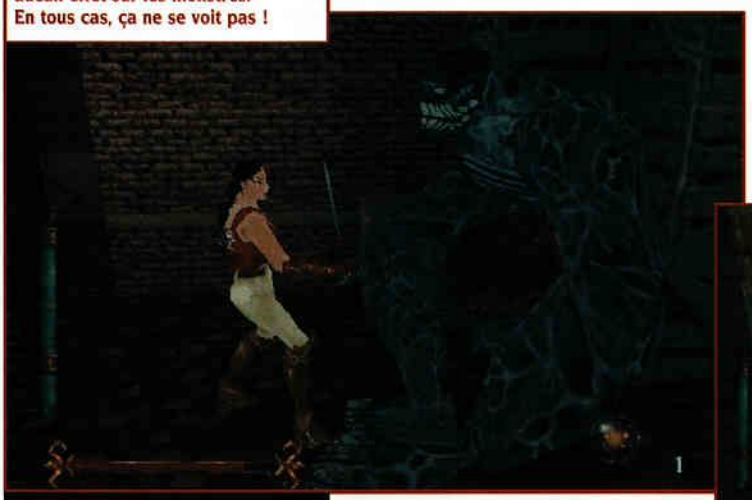
L'HOMME DE NÉCRO-MAGNON

Ce doit être l'ambiance crépusculaire de Londres qui provoque la folie chez ses habitants : l'un d'entre eux, Adam Crowley s'est effectivement improvisé Dr. Frankenstein en herbe. À l'aide de cadavres et avec une pincée de magie noire, il est effectivement parvenu à créer des créatures épouvantables qu'il a lâché dans la ville. Heureusement, deux personnages, Ignatus et Nadia, vont se mettre en travers de ces odieux desseins et débarrasser la capitale britannique de cette maudite invasion. Le joueur contrôle bien entendu l'un de nos deux héros et devra se lancer seul dans l'aventure. Inutile effectivement d'espérer jouer à deux puisque contrairement à Fighting Force, le Multijoueur coopératif n'a pas été implémenté. On se débrouillera donc seul, comme un (e) grand (e). Si Nightmare Creatures a soigné son ambiance, il n'en reste pas moins un jeu d'action pur et dur dans lequel la bagarre l'emporte nettement sur la résolution d'énigmes. À part quelques leviers à actionner et des nivaux secrets à trouver, il suffit d'avancer – le chemin est balisé – en éliminant tous les importuns. Pour

Se faire attaquer dans un cimetière par le Loup-Garou de Londres est une expérience très cinématographique.

Format CD-ROM PC
Éditeur Kalisto
Sortie disponible
Prix env. 300 F.
Genre action
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 10x, 3Dfx

Les charmes innés de Nadia ne font aucun effet sur les monstres. En tous cas, ça ne se voit pas !



Attention aux zombies : si on ne les découpe pas en deux immédiatement, ils se révèlent très coriaces.

Voilà qui est extrêmement pratique : il neige et je n'aurais même pas besoin de faire un bonhomme de neige !

Les créatures hybrides n'auraient probablement pas été reniées par Lovecraft.

Bienvenue à mon spectacle pyrotechnique ! Remarquez que le zombie est nettement moins dangereux une fois grillé.

Les pieuvres sont très énervantes : le seul moyen de les toucher est d'être au corps à corps... Encore faut-il les approcher !

Bienvenue à mon exposition de sculpture sur glace. De gauche à droite : deux harpies congelées façon Picard.

Si Nadia est nettement plus rapide que Ignatus, ses coups ne font pas aussi mal.

cela, quelques accessoires sont disponibles : Ignatus combat au bâton, tandis que Nadia tranche dans le vif avec son épée. Tous deux savent évidemment se battre à coup de pied ou en enchaînant plusieurs mouvements : cela donne lieu à des combinaisons de coups (ou *combos* pour les intimes) nettement plus efficaces que les attaques classiques. En revanche, comme dans les autres jeux de combat, leur mise en œuvre nécessite une bonne dextérité : mieux vaut prévoir un bon *joypad* à six boutons qu'un *joystick* ou un clavier. Les mouvements quant à eux ne surprendront personne : outre la possibilité de marcher ou de courir, le déplacement latéral et le saut permettent de se montrer encore plus agile face aux adversaires. On aurait simplement souhaité pouvoir s'accroupir.

London calling

La grande qualité de Nightmare Creatures est de proposer une ambiance gothique assez peu exploitée dans les jeux depuis quelques temps. Toute l'action se passe de nuit dans des lieux sans équivoque : des ruelles sombres, le cimetière de Highgate, des docks déserts, un zoo ou des souterrains. Le temps n'a pas non plus été laissé au hasard : des feuilles tourbillonnent, la pluie crépite doucement, des nappes de brouillard flottent ou de gros flocons de neige tapissent le sol. Comme les captures d'écran en témoignent, les graphistes ont reconstitué l'architecture anglaise du XIXe et les décors *ad hoc* se prêtent bien au jeu de cache-cache entre redresseurs de torts occultes et monstres sanguinaires. Ces derniers sont d'ailleurs plutôt convaincants, dans leurs mouvements, leurs attaques ou leur comportement distinct. Les loups-garous, par exemple, donnent des coups de griffes et se désengagent aussitôt pour réattaquer, les zombies se relèvent tant qu'ils n'ont pas été tranchés en deux, quant aux autres, ils se révèlent moins vifs après blessure. Toutes ces créatures ne sont pas des têtes brûlées : elles tentent autant d'attaques que d'esquives et ▶

Ce gros chien rouge ne semble pas disposé à jouer à la baballe. Quelques coups de bâton devraient le calmer !

L'avis de Luc-Santiago

★ ★ ★ *Des goules, des loups-garous, des zombies... Miam miam ! Qu'ils aient des poils, des ailes ou des antennes, un seul mot d'ordre : tuer ! En plus, ils y mettent les formes, ces saletés : embusqués, sournois, ils attaquent le joueur de cinquante manières différentes et survivent aux pires démembrements. Quelle ambiance ! Et c'est vrai qu'à ce niveau, l'amateur de frisson sera servi : gothique à souhaits, Nightmare Creatures exploite à fond la veine de l'horreur. Et comme les parties sont dynamiques et agréables, on ne s'ennuie pas !*

Les zombies sont peut-être les créatures les plus résistantes : sans bras ni jambes, ils donnent des coups de tronc !

La facétieuse caméra s'est placée juste derrière la torche : une occasion d'apprécier les très bons effets de lumière.

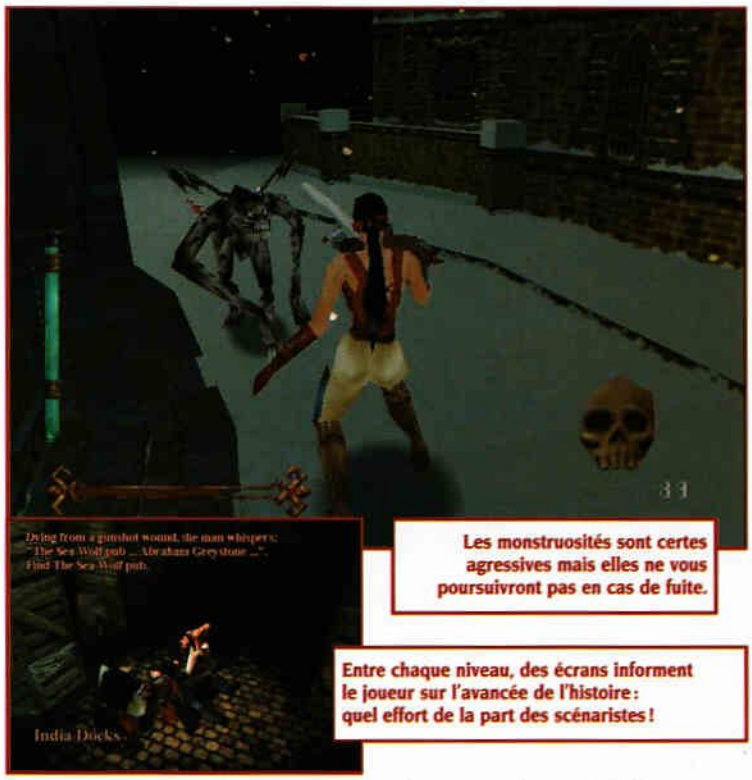
n'hésitent pas à contourner le joueur pour le surprendre. On trouve cependant rapidement la parade : on coinçant sa victime contre un mur ou dans un angle, elle a toujours beaucoup de mal à s'échapper.

Même si elles sont issues d'un imaginaire collectif bien connu, il n'y a pas assez de créatures différentes (25) compte tenu de leur nombre. Au bout de quelques heures, on a donc tendance à toujours se battre contre les mêmes adversaires et l'on en vient à attendre impatiemment l'irruption d'un nouvel adversaire. On trouvera donc pêle-mêle des harpies, des démons, des zombies, des pieuvres, des étrangleurs, des rats géants, des gargouilles, ainsi que différents hybrides.

La farfouille

Pour *dézinguer* tout ce joli monde, une douzaine d'objets très pratiques peuvent être utilisés et donnent beaucoup de sel aux parties. On dispose donc de poison (qui repousse les monstres), du glaçon (qui les gèle instantanément), du flash (qui les aveugle dix secondes), du pistolet (qui flingue) ou du crâne (qui permet de les dresser les uns contre les autres). Il faudra évidemment les utiliser avec parcimonie car ils sont rares et souvent dissimulés dans des passages secrets. Toutes ces petites bricoles donnent beaucoup de piment au jeu et épaulent parfois considérablement le joueur : la difficulté est effectivement assez corsée (même au niveau facile) et réserve au novice quelques petites crises de nerfs. D'une part ces maudites créatures se défendent plutôt pas mal, d'autre part certains boss demandent des trésors d'adresse pour être atteints. Et il est inutile de compter sur les solutions de facilité comme le pistolet ou la dynamite : ils sont quasiment tous immunisés ! On regrettera que la durée de vie ait été gonflée par un mode de sauvegarde issu de la console (impossible de sauver en cours de jeu) et par des séquences de plates-formes particulièrement mortelles. Ce qui ruine souvent l'intérêt d'un *soft* gérant les caméras est souvent une gestion approximative des vues. Si Deathtrap Dungeon l'illustrait tristement le mois dernier, Nightmare Creatures ne s'en tire pas trop mal, même si Tomb Raider reste la référence. On peut donc apprécier sans rougir ces combats sanglants contre l'innommable : on s'amuse bien grâce à une excellente ambiance et l'on plonge dans l'horreur avec grand plaisir. Il est juste regrettable qu'une poignée de défauts viennent obscurcir un tableau déjà bien enténébré ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Les monstruosités sont certes agressives mais elles ne vous poursuivront pas en cas de fuite.

Entre chaque niveau, des écrans informent le joueur sur l'avancée de l'histoire : quel effort de la part des scénaristes !

Nightmare Creatures	
Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Ambiance horreur
- Objets amusants
- Combats

Les moins
- Sauvegardes
- Un peu répétitif
- Pas assez de monstres

En combat, la caméra ne s'affole pas trop et recadre surtout extrêmement rapidement.

En dépit d'un aspect franchement hideux, les harpies se révèlent bonnes camarades de jeu au pendu comme au pouilleux massacreur...

DERNIÈRE OFFRE AVANT AUGMENTATION

GÉNÉRATION 4 POUR 27F LE NUMÉRO

RAISONNEZ MALIN

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI !

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (étranger & Dom-Tom 370F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire : ____ ____ ____ ____ Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

❑ M. ❑ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....Ville : .....

Pays : .....Tél. : .....

Date : .....Signature :

B113B

* Les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus *

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

9,21 FTTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

Trucs et astuces

Des codes pour plus de 1000 jeux

Editeur Pressimage (1,29 TTC/Min)

Recevez rapidement vos magazines préférés par Minitel sur le

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIN

Sommaire des CD-Rom

Commander plus rapidement

Attribution d'un code client pour le suivi de votre commande

Mise à jour permanente

Allo Presse

Sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque) le prochain numéro, ou un ancien numéro.

* *Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.*

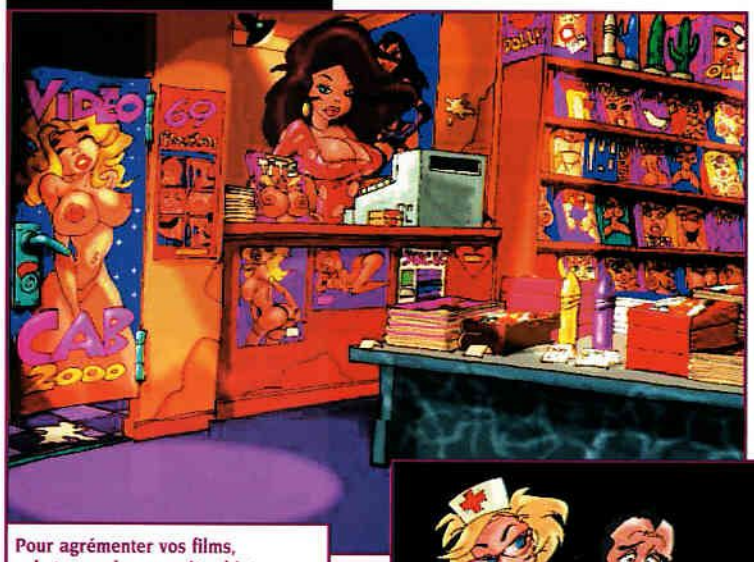
Arrrg ! Des filles, des seins, du cuir, le Kama-Sutra sous toutes ses coutures, des petits objets en latex... C'est bien simple, Lula est un jeu vidéo pour les hommes, uniquement pour les hommes, et seuls si possible. Thierry, t'en veux une copie ?

Lula

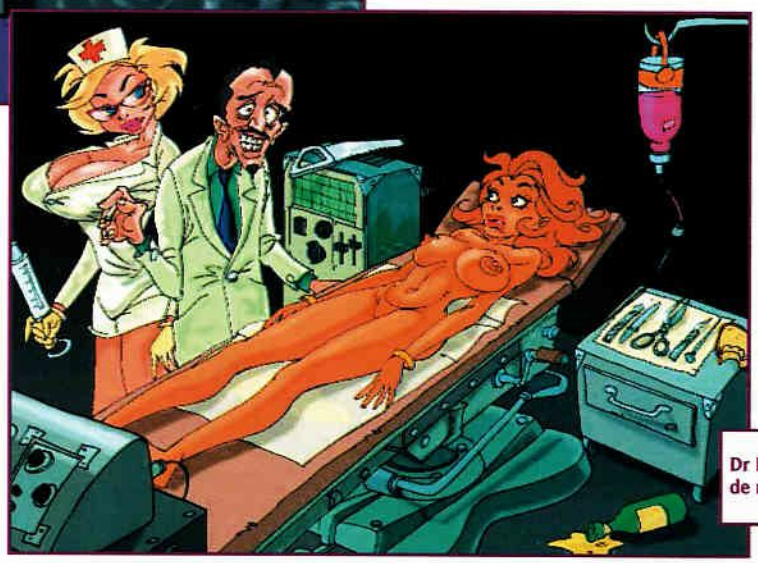
Airbags en série

Vous êtes secrètement amoureux d'*aliens* tentaculaires qui vous déroulent l'intestin grêle à grands coups de mâchoires acérées ? Vous portez un culte inavouable aux commandos de la mort qui zigouillent un bataillon avec un cure-dent et deux rouleaux de papier toilette ? Vous jubilez devant un Zerg couinant sous les lasers Protoss ? Et bien laissez tomber ces plaisirs puériles à la satisfaction somme toute assez limitée. Take 2 interactive arrive avec un jeu pour le moins gonflé. Rien ne vaut une jolie pépée aux formes excessives mais ô combien attirantes. Bon, on va m'accuser de sexisme primaire, mais que demande-t-on aux femmes, à part d'être belles, de ne pas trop parler et que le couvert soit mis à huit heures pétantes ? Non, j'exagère... il faut aussi que la soupe soit chaude et que le pastis soit servi avec un glaçon, mis dans le verre avant de verser l'eau. Bref, la condition naturelle de la femme est de servir l'homme (Note de Olivier : Oh putain, le courrier qu'on va se manger...). Dans Lula, vous en aurez le meilleur aperçu. Tout commence par un *hold-up* raté, vos deux complices qui vous abandonnent sur le bord de la route et un hôtel miteux qui vous sert de planque. Lula, blonde pulpeuse gonflée à l'hélium, craque littéralement pour vous et vous propose de découvrir les parties les plus intimes de son corps. Malheureusement, les réserves pécuniaires s'amenuisent. Pour renflouer les caisses, vous décidez donc de

Hop, c'est dans la boîte... On continue les photos ?

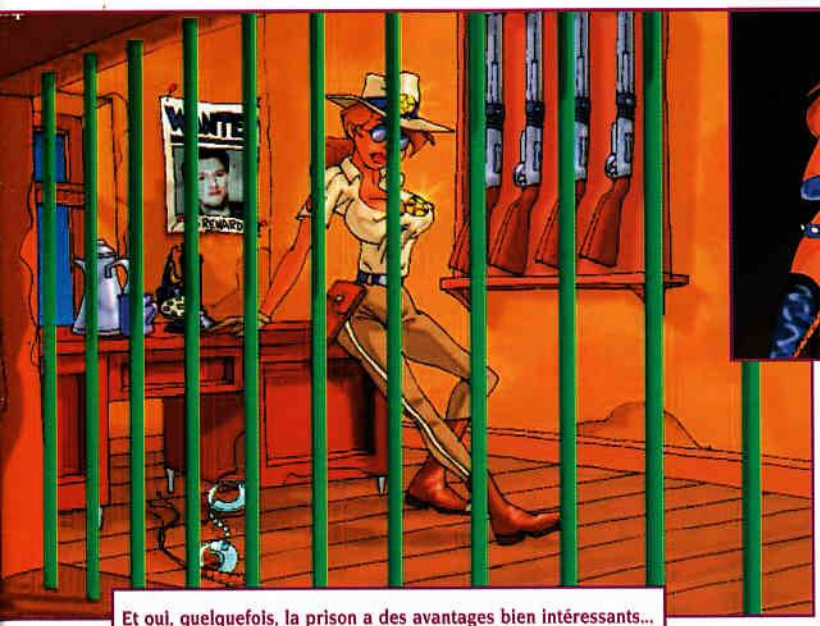


Pour agrémenter vos films, achetez quelques petits objets... On peut les essayer sur place ?



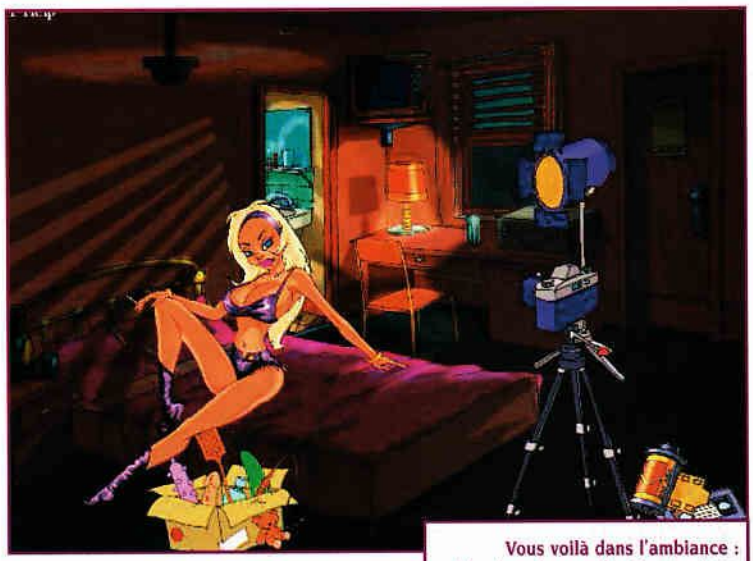
Dr Falcoz et ses patientes : en un tour de main, il vous gonfle une poitrine.

Format CD-ROM PC
Éditeur Take 2 Interactive
Sortie disponible
Prix env. 350 F.
Genre aventure coquine
Config. mini. 486DX4-100, 8 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95
Config. recom. P100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95



Et oui, quelquefois, la prison a des avantages bien intéressants...

Vas-y ! Bats-moi fort ! Fais-moi mal ! Fouette-moi ! Griffe-moi ! Aaarrrg !



Vous voilà dans l'ambiance : blonde pulpeuse, lumière tamisée, petits gadgets, allez, faites péter la péloche !

prendre en photo la belle, dans des positions, ma foi, assez suggestives. Pour cela, il suffit d'aller acheter le matériel nécessaire (appareil, lumière, péloche), tout en raquettant des hommes d'affaires en mal de présence féminine. Un distributeur sera ravi d'acheter vos premiers clichés, ce qui vous permettra de passer à quelque chose de plus sérieux..., le film X !

Ondule ton corps

Et hop, vous filez acheter une caméra, des cassettes vierges (plus pour longtemps), sans compter les petits objets au quotidien qui agrémenteront les prestations de votre héroïne. Celle-ci réclamera même quelques fois une partenaire, histoire de prouver qu'à deux, c'est quand même vachement mieux. Malheureusement, le F.B.I. est à vos trousses. Acheter des faux papiers se révélera une bonne entreprise, afin de grimper dans le hit-parade des réalisateurs pornos. Après avoir investi dans du meilleur matériel, vous engrangerez les dollars. Et devinez où cela va vous mener..., à Hollywood, bien sûr ! Lula ne va pas longtemps se contenter de petits films amateurs. Vous commencez donc avec un pécule de 50 000 $ et devez investir dans du personnel (acteurs, actrices, réalisateur, équipe de tournage, *marketing*, décors, gardiens, personnel de nettoyage, secrétaire, etc.) en passant diverses petites annonces. Après avoir élaboré le nom ainsi que le scénario de votre film, et avoir engagé l'équipe de tournage ainsi que les acteurs, le film peut démarrer. Si au début vous vous contentez de petites productions, bien vite vous allez voir grand et tourner des chefs-d'œuvre pornographiques. Viennent ensuite le montage du film, la sonorisation puis, enfin, une fois que vous êtes endetté jusqu'au cou, sa mise en vente. Votre chiffre d'affaire dépendra surtout de la qualité de votre publicité.

Autant dire que mon premier long ▶

Voilà sans doute l'image la plus *hard* du jeu : pas de quoi fouetter un chat, non ?

Ça, c'est vous. Solide, amateur de bonnes choses, et surtout, près à révolutionner le monde du porno.

L'avis de Cedric

★★★ *Voilà un soft vraiment original et qui a le mérite de ne pas sombrer dans la vulgarité. Drôle, bien réalisé, il a la bonne idée de mélanger gestion et érotisme de façon subtile. Pourtant, et contrairement aux titres de ce genre, il ne sombre pas dans la facilité, tant au niveau du gameplay qu'au niveau de l'humour. S'il n'est pas parfait et souffre d'un effet de lassitude, il reste toutefois le premier du genre. Autant dire qu'ici, il a remporté un franc succès, chacun rivalisant avec son voisin pour créer le film de l'année.*

Elle arrive toujours au bon moment, avec son pain et son lubrifiant, l'amie du petit-déjeuner...

métrage, *La nurse était nue sous sa blouse* a fait un carton. Après avoir créé un scandale en montrant des photos de Lula avec le président américain (Bill, c'est pas sérieux, tu ne peux pas t'arrêter un moment ?), les ventes de K7 vidéos ont dépassées de loin toutes mes espérances. Le second, *Quéquette-partie à Gen4* s'est également bien vendue, surtout après que Lula se soit baignée nue dans la fontaine de la ville. Si vous gérez correctement votre budget et que vous vous protégez des sabotages de firmes concurrentes, vous aurez bientôt l'argent nécessaire pour inonder le monde de vos programmes érotiques, jusqu'à envoyer votre propre satellite TV X...

Un marché en expansion

Lula est au final un jeu d'aventure très sympathique. Le graphisme est intégralement en bande dessinée et le moins que l'on puisse dire est que les filles y ont des formes plutôt appétissantes. Vous pourrez même les rendre encore plus appétissantes en amenant vos actrices dans la clinique, histoire d'augmenter leur tour de poitrine, et donc leur popularité (la popularité d'une femme se mesure selon son tour de poitrine, c'est bien connu). Si quelques pixels mal placés viennent parfois gâcher une scène, en général elles sont fort bien dessinées et hilarantes. Il faut dire que l'humour est omniprésent. Si ce n'est pas une zigounette ailée qui traverse l'écran et que vous devez *shooter*, ce sont vos employées qui se dénudent ou encore testent les acteurs et les actrices avant que vous les embauchiez... Mais que vos parents se décoincent deux secondes. Si le sexe est omniprésent dans le jeu, puisque c'en est le thème principal, il faut avouer que vous ne verrez ni érection ni pénétration. Tout y est suggéré et loin d'être vulgaire, le jeu s'en résume aux mêmes pulsions que l'on peut avoir en regardant le film du dimanche soir sur M6. Pas de quoi fouetter un chat, donc, à moins que ce ne soit pour le plaisir de le voir miauler de douleur, *Gen4* n'a pas sombré dans les tests pornos. On regrettera cependant le côté un peu répétitif de la chose, à faire des films X, on se lasse, qui l'eut cru ? ■

Cedric Gasperini

Et oui, que voulez-vous, il faut bien mettre de temps en temps la main à la pâte !

Votre acheteur n'est pas toujours disponible... patience et longueur de temps...

Il va falloir ramer avant d'atteindre ce moment de pure extase...

Lula	
Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Original
- Les filles sont superbes
- Plein d'humour

Les moins
- Pour public averti
- Pas toujours évident
- Parfois répétitif

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

9,21 FTTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

ATTENTION !

PC FORCE

LE NOUVEAU MAGAZINE DES JEUX PC

AVEC LE N°1 DE PC FORCE

UN GRAND JEU COMPLET

LEGACY OF KAIN

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

CD SPORT

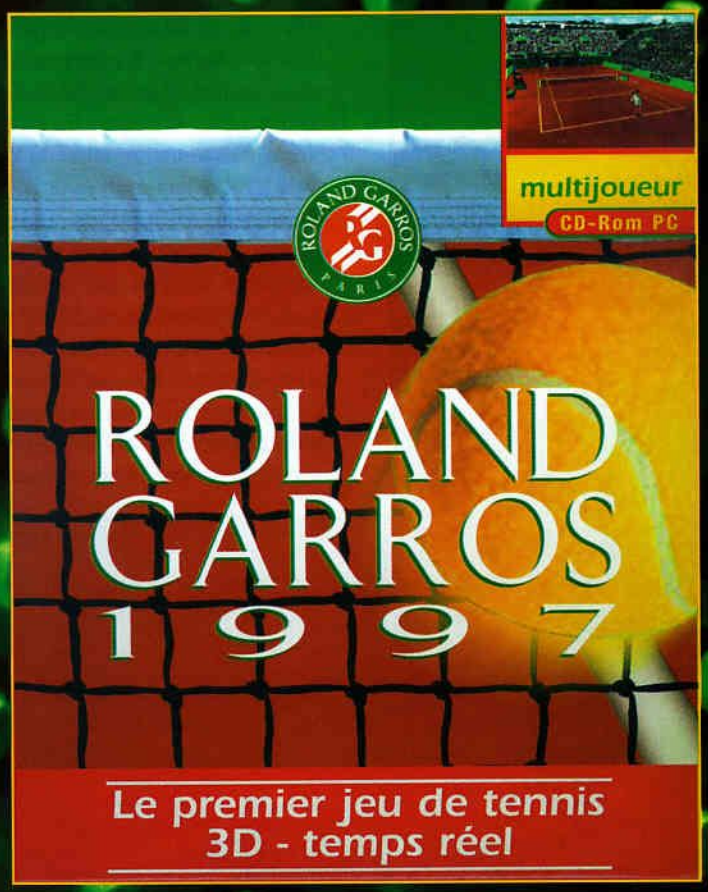
N° 2 Juil / Aout 98 SPÉCIAL TENNIS

TOUTE L'ACTUALITÉ DU SPORT ET DU MULTIMÉDIA

NOTRE SÉLECTION DES MEILLEURS SOFTS DE SPORT DE L'ÉTÉ

SUR LE CD-ROM

LE JEU COMPLET ROLAND GARROS 1997



ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

Warlords III Darklords Rising

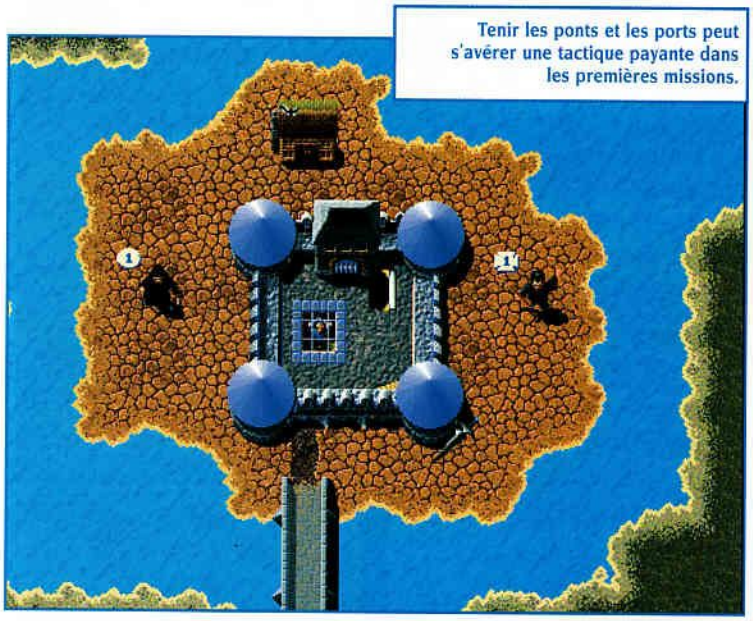
Le retour des morts-pas-morts !

La saga des Warlords, initiée par SSG se poursuit via Red Orb, avec ce produit à mi-chemin entre une version longue de Warlords III et Warlords IV. Vous êtes prêt à en découdre avec les forces du Chaos ou détruire la civilisation humaine ou naine ?

Format CD-ROM PC
Éditeur Red Orb/Ubi Soft
Sortie disponible en V.F.
Prix env. 300 F.
Genre jeu de stratégie
Config. mini. P75, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte graphique SVGA, Win 95/98
Config. recom. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 12x, Win 95/98, 80 Mo disque dur

Je sais bien que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, mais faudrait pas pousser non plus Mémé dans les orties. Avec Darklords Rising, on retrouve en effet un produit des plus classiques, très loin d'une nouveau jeu à proprement parlé, mêlant stratégie médiéval/fantastique et quelques éléments du jeu de rôle. Vous retrouverez les seigneurs morts-vivants, déjà tués par vos soins, qui n'en finissent pas de revenir. Vous avez droit, cette fois, à cinq campagnes (dont une issue du Warlords III d'origine), avec un vague déroulement scénaristique. Celui-ci aurait pu être un peu plus travaillé, tant sur le fond que sur la forme (quelques écrans intermédiaires, plutôt moches viennent le ponctuer de temps à autres). Puisque j'en suis à la séquence « Teignard », malgré la possibilité de jouer en plusieurs résolutions (640 x 480, 800 x 600, 1 024 x 768), les graphismes sont toujours aussi vieillots, tout comme les musiques. Bref, on a vite fait de couper toutes les options sonores et d'animations, pour se concentrer pleinement sur le jeu.

Vous déplacez sur une carte en 2D des unités, du fantassin humain aux arbalétriers nains, en passant par les Pégases volants, les dragons, les squelettes, etc. Chacun possède diverses caractéristiques (forces, points de vie ou de mouvement, etc.) et quelques compétences (bonus selon le terrain ou l'ennemi, temps de production plus ou moins long, etc.). En outre, chacun des huit camps possède des unités spécifiques qu'il vous



Tenir les ponts et les ports peut s'avérer une tactique payante dans les premières missions.

L'éditeur de terrain est très simple d'utilisation, tout comme le jeu d'ailleurs.

Sorti l'an dernier, Warlords III semble à la limite presque plus beau !

Il est possible de désigner un parcours type pour vos unités sur cet écran !

Toujours grâce à l'éditeur, il est facile de créer les héros et de définir leur puissance.

Voilà, à gauche, le terrain sur lequel se déplacent les troupes et à droite, un schéma de la carte.

Chaque ville peut produire jusqu'à quatre types d'unités. Les plus puissantes, demandent plus de temps à construire !

Parfois, selon l'argent que vous avez, des héros se proposent pour se joindre à vous.

faudra découvrir. Vous aurez accès à un très vaste éventail de troupes, ces dernières pouvant en outre évoluer selon les combats gagnés. Le plus important restera cependant les héros que vous embaucherez durant vos campagnes. Ils pourront, en effet, visiter divers lieux particuliers (temples, ruines, caves, etc.) pour y trouver trésors, alliés et surtout objets magiques. Sachant que vous gardez jusqu'à trois de vos héros pour le scénario suivant, vous pourrez ainsi les faire évoluer jusqu'à devenir des bêtes de combat. Ils pourront en outre effectuer diverses quêtes et surtout mener à la bataille des unités (toujours groupées par huit au maximum), leur apportant de sérieux bonus. Il faut donc gérer intelligemment vos troupes, construire les unités dans diverses villes, tout en utilisant vos héros pour mener à bien des opérations parallèles qui seront décisives à long terme. Pour diriger tout ceci, diverses icônes sur la droite de l'écran et l'utilisation des deux boutons de la souris permettent très facilement d'avoir accès en fait à de très nombreux ordres et possibilités.

Customisez vos héros

Les joueurs les plus doués réaliseront d'ailleurs que Darklords Rising peut s'avérer relativement complexe, si on utilise bien tous les rapports, menus et possibilités de l'interface. Malheureusement, l'intelligence des ennemis n'est pas toujours à la hauteur et les possibilités d'alliance en solitaire s'avèrent relativement inutilisables. Une des grandes forces du produit reste cependant le grand nombre de paramètres que l'on peut changer. Outre la difficulté du jeu, des quêtes, etc., il est en effet possible de changer le nom des héros ou de modifier l'aspect de l'écusson d'une armée, entre autres. Il existe pour cela un éditeur de niveaux très complet, simple à utiliser, qui devrait donc permettre aux fans de trouver très vie (ou de créer) de nouveaux scénarios. On a droit tout de même à d'autres terrains, une trentaine de nouvelles unités, etc. En outre, même si le jeu se déroule au tour par tour, il est possible d'y jouer en réseau ou sur le Net, jusqu'à huit en même temps. N'étant pas en temps réel, cela demande une certaine patience, mais les auteurs ont ajouté suffisamment de modes de jeux à plusieurs et de conditions de victoires pour rafraîchir un peu le tout. Un jeu assez agréable, simple, qui risque cependant de souffrir de la sortie prochaine de Heroes of Might & Magic 3 chez 3DO. ■

Didier Latil

Les lieux autour de cette ville sont généralement protégés par une créature puissante...

L'avis de Didier

Pour avoir assidûment pratiqué les produits précédents de SSG, j'espérai nettement mieux de ce soi-disant nouveau volet d'un jeu qui finalement ressemble plutôt à une version Gold de Warlords III Reign of Heroes. La technologies et les graphismes commencent vraiment à faire vieillot et il serait temps de redonner un sérieux coup de balai là-dedans. En outre, quelques incohérences dans le réalisme des combats et les tactiques possibles nuisent à l'aspect stratégique du jeu. C'est dommage, car l'ensemble tient encore bien la route...

Warlords III Darklords Rising

Graphisme	★★
Son	★★
Animation	—
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Éditeur
- Simple d'utilisation
- Évolution des héros

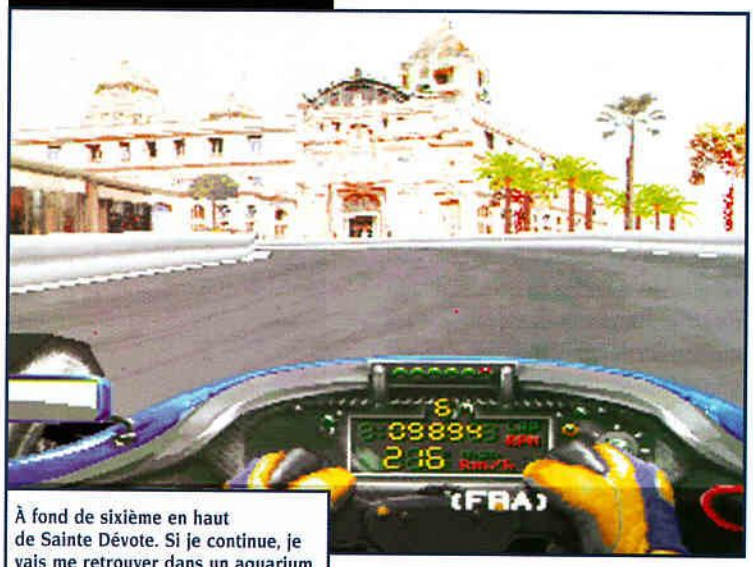
Les moins
- Graphismes
- Ambiance
- Peu de stratégies

Le nouveau volet de la carrière de Alain Prost, boss d'une écurie de F1 semble avoir inspiré un de ses sponsors, Canal + Multimédia, qui lui a concocté le jeu permettant à Panis et à Trulli de s'entraîner.

Prost Grand Prix

Point mort

Vous pensez sans doute que nous recevons immanquablement les jeux longtemps avant leur sortie. Que, lorsque votre regard se pose sur la boîte d'un nouveau *soft* dans les rayons d'un magasin, nous l'avons jugé sur pièce des semaines auparavant. C'est presque toujours vrai. Presque... Par exemple, Prost Grand Prix est arrivé à la rédac' en même temps que sa mise sur le marché. Il y a un avantage et un inconvénient à ce style de situation. L'inconvénient, c'est qu'il nous est difficile, tant que nous ne l'avons pas reçu, de vous informer de la valeur que nous pourrions attribuer au jeu en question. Que ce soit un chef-d'œuvre ou qu'il s'agisse d'une merde sans nom, vous prenez la décision de l'acheter ou de le reposer sur l'étagère tout seul. L'avantage, c'est que notre test, quand il arrive enfin, se déroule en conditions réelles. Oubliant un moment les versions bêta pas encore finalisées qui sont notre lot habituel, nous utilisons une version du commerce identique à celle que vous pourriez vous procurer. Ça diminue la marge d'erreur.



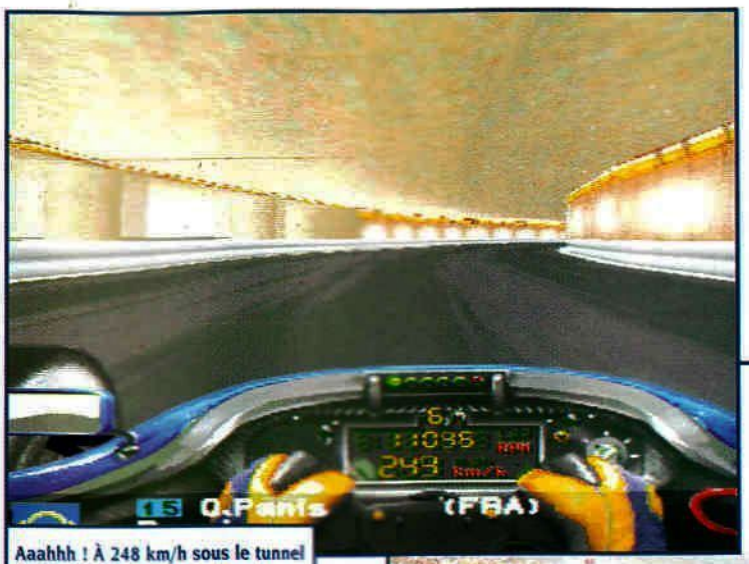
À fond de sixième en haut de Sainte Dévote. Si je continue, je vais me retrouver dans un aquarium du musée océanographique.

Ils sont contents, ils viennent de s'offrir un des panneaux publicitaires les plus rapides du monde. Heu-reux !

Variation sur un thème : cette capture vient du mode Démo, pas du jeu lui-même. C'est pas beau, hein ?

Après le traditionnel dépiotage du cellophane de la boîte et la récupération du CD, l'installation commence. À peine le temps de prendre connaissance du manuel que les premières chaleurs nous tombent dessus. Prost Grand Prix tourne sous DOS. C'est à la pointe de la technique, y'a pas à dire ! Le menu d'installation semble vouloir nous ramener au bon temps du premier Privateer et autres Doom. Fin de la note nostalgique car deuxiè-

Format CD-ROM PC
Éditeur Canal + Multimédia
Sortie Disponible
Prix 350 F.
Genre Simulateur de chauffeur de bus.
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win 95, 3 MoDD.
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 75MoDD.



Aaahhh ! À 248 km/h sous le tunnel de Monaco, je me sens devenir un demi-dieu. Au prochain tour : je me le refais sans les mains.

Dans le travers, la moustache en bataille. Triste situation : devoir se fader la moitié du circuit à pied. La prochaine fois, je sors devant les stands.

Petite pluie en Italie. Ça glisse à peine plus, surtout quand on sait faire le bon choix de pneus. Bel effet en pleine vitesse, néanmoins.

Notez l'*aliasing* sur les poutres de direction. Et en 3D, s'il vous plaît !

Après que celui qui me précède m'ait jeté sa clope au visage, en voilà un autre qui veut me doubler. Que deviennent les bonnes manières ?

me incident de parcours. S'il propose de gérer les cartes accélératrices de la première génération, ses programmateurs n'ont pas encore appris à ce *soft* que la Voodoo 2 était sur le marché. Espérons qu'ils connaissent le sens du mot *patch* chez C +. Une fois la torture de l'installation passée (détection 3Dfx et carte-son en manuel avec réinstallation sous DOS à la clé), on est à nouveau frappé par l'archaïsme du menu des options à l'intérieur du jeu. Hé, les développeurs ! Les *joysticks* ont évolué ! Ils ne sont pas tous à deux boutons. Certains de nos amis les nantis ont même fait l'achat de systèmes à retour de force. Faudrait se tenir au courant. Un détail ? Attendez, le meilleur reste à venir.

Sortie de route

La première course est à peine lancée qu'un doute ignoble m'assaille. Je sors du jeu et le relance. Cette fois-ci, je suis sûr d'avoir vu le logo 3Dfx, la carte accélératrice est donc prise en compte. Ce serait dommage me direz-vous, après la prise de tête de l'installation. De retour dans une course, je ne peux que constater le carnage. Tous les éléments mobiles sont *pixellisés*. Les lissages inhérents aux 3Dfx ne se font pas. La fumée semble solide, les roues sont carrées et les courbes sont des suites de segments droits posés les uns derrière les autres. L'horreur. J'ai l'impression de jouer à Grand Prix 2 avec toutes les options graphiques dont il était capable…, il y a trois ans. Rappelons qu'à l'époque les cartes accélératrices n'étaient qu'un projet top-secret. Seul bon point, les bâtiments et les tribunes en bord de piste sont un heureux compromis entre le graphisme 3D et le photo-réalisme. À part ça, la sensation de vitesse est là. Notamment sous la pluie qui donne l'impression de tomber à l'horizontale quand on accélère. Pour ce qui est du comportement routier des bolides par contre, même si tous les réglages imaginables sont disponibles, les différences sont infimes. Et si vous parvenez à entraîner certains de vos potes dans cette galère, le mode multijoueur vous demandera de choisir entre le rôle de maître ou d'esclave. Prévoyez le cuir et le fouet ! ■

Xavier Hanart

L'avis de Xavier

★ ***Le développement de Prost Grand Prix a tout de l'opération de marketing. D'accord, ce n'est pas le premier soft de sport dont l'élément principal du titre soit le nom d'un champion et ce n'est pas une raison suffisante pour le condamner. En fait, c'est la pauvreté de sa réalisation qui met la puce à l'oreille. À aucun moment on ne sent la volonté de faire le jeu de course qui fera oublier tous les autres, la nécessité de damer son pion aux autres éditeurs. C'est archaïque tant au niveau graphique qu'en ce qui concerne la gestion des périphériques actuels. Très décevant.***

Prost Grand Prix

Graphisme	★
Son	★★
Animation	★★
Durée de vie	★

Les plus
- Donne de la valeur à tous ses concurrents

Les moins
- Graphisme laid
- Rien d'original
- Gestion de périphériques

★

STAR WARS REBELLION

Vous n'avez pas conquis de galaxie ces derniers temps ? Qu'à cela ne tienne ! Grâce à Star Wars Rebellion, vous allez pouvoir diriger l'Empire ou l'Alliance pour les conduire à la domination du monde des étoiles. Que vous utilisiez les Étoiles de la Mort ou les Croiseurs Correliens, vous aurez certainement besoin d'un petit coup de pouce...

Bien débuter...

Il faut garder énormément d'informations à l'esprit pour bien maîtriser Rebellion. Voici donc quelques astuces pour essayer de ne rien oublier durant vos parties.

... avec l'Alliance

1. Les éléments-clés pour bien utiliser l'Alliance sont le recrutement des forces alliées, le soutien des planètes neutres et la recherche rapide de vaisseaux rapides. Sans ces éléments capitaux, vous n'aurez aucune chance de gagner.
2. Mon Mothma est une très bonne gestionnaire des ressources humaines, vous devriez donc l'assigner à ce poste.
3. Tous vos personnages importants comme Luke, Leia et Han sont sur Yavin dès le début d'une partie. Faites-les bouger et répartissez-les dans la galaxie. Envoyez-les sur des missions diplomatiques ou de recrutement, par exemple.
4. Wedge s'occupera de préférence de la recherche de nouveaux vaisseaux.
5. Assurez une bonne défense au Q.G. de l'Alliance : gardes et batteries. Petit à petit, blindez également les défenses de vos autres bases.
6. Construisez des *Shipyards* et produisez une force d'attaque conséquente. N'ayez pas peur des cadences infernales, l'ennemi en fera de même.
7. Repérez les planètes riches en ressources et colonisez-les rapidement. Vous pourrez y installer des centres de production.
8. Explorez systématiquement toutes les planètes inconnues.

... avec l'Empire

1. Envoyez des diplomates sur les planètes que vous contrôlez déjà afin d'augmenter votre popularité et d'empêcher l'Alliance de vous les faucher.
2. Utilisez l'Empereur pour recruter les habitants de planètes appartenant à Coruscant
3. Lorsque l'Empereur est disponible, mettez-le sur le trône, cela augmentera le *leadership* de tous vos officiers de 50 %.
4. Envoyez Dark Vador recruter et établir de relations diplomatiques sur les planètes encore inconnues.
5. Établissez un code personnel et donnez-le aux émissaires. Pensez à envoyer des agents saboter les installations de l'Alliance pour ralentir leur production.
6. Les bâtiments à construire en extrême priorité sont : les *construction yards*, les *shipyards* et les raffineries.

Il faut les établir avant tout et distribuer les biens produits aux planètes environnantes. Ensuite, vous pourrez envisager une défense puis une flotte.

7. Multipliez les centres de construction sur les différentes planètes que vous contrôlez pour accélérer vos productions.

8. Envoyez vos flottes sur les différentes planètes contrôlées par les Rebelles pour détruire leurs vaisseaux.

9. Repérez les planètes avantageuses pour y installer vos centres de manufacture.

10. Commencez à vous occuper du secteur Sesswenna : c'est le plus important, il comporte le Palais Imperial et surtout, Coruscant.

11. Approvisionnez vos garnisons en régiments pour préserver la paix (!).

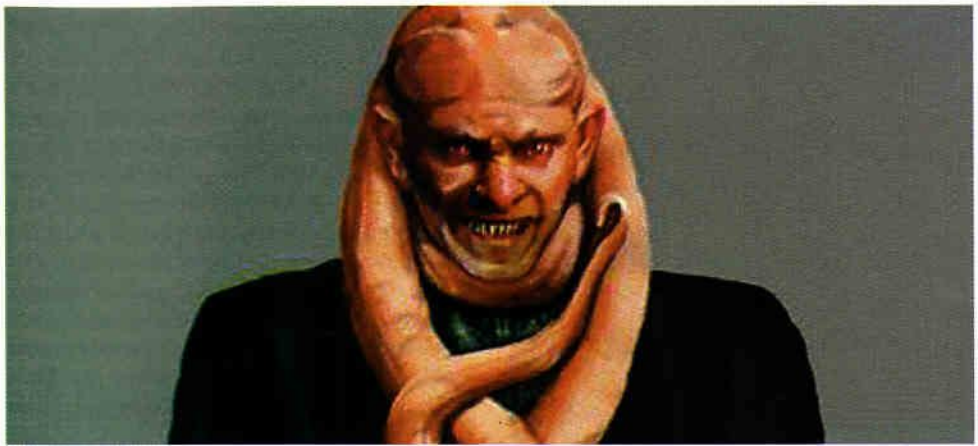
12. Produisez une flotte gigantesque.

Conseils importants

Après ces conseils généraux, il est temps d'entrer un peu dans le jeu et de passer aux choses sérieuses.

1. Maintenance

Les points de maintenance sont nécessaires pour produire les *items* importants sauf les mines, les raffineries et les personnages. Les mines et les raffineries, lorsqu'elles sont couplées, rapportent 50 points de maintenance qui sont immédiatement crédités à votre total. Pour avoir un détail du compte, cliquez avec le bouton droit sur C3-P0 ou IMP-22 et sélectionnez Galaxy Overview dans le menu. Vous gagnez encore plus de points de maintenance lorsque vous vous emparez de planètes neutres ou ennemies. Si vous continuez à perdre des points alors que vous construisez des mines et des raffineries, vous devriez jeter un œil sur plusieurs choses : est-ce que l'Alliance ne saboterait pas vos mines, par exemple ? Vérifiez aussi qu'une de vos planètes n'est pas bloquée, cela arreterait aussi la production.



2. Loyauté

C'est un élément du jeu extrêmement important qu'il ne faut absolument pas négliger. La loyauté représente la popularité et le soutien que l'on est prêt à vous apporter. Si vous en manquez, il faut rapidement réparer cela. La loyauté peut être influencée lorsque vous envoyez des personnages en mission diplomatique, mais aussi par les agissements de l'ennemi. Il faut toujours tenter de faire monter le niveau de loyauté de vos planètes, l'adversaire en fait autant de son côté.

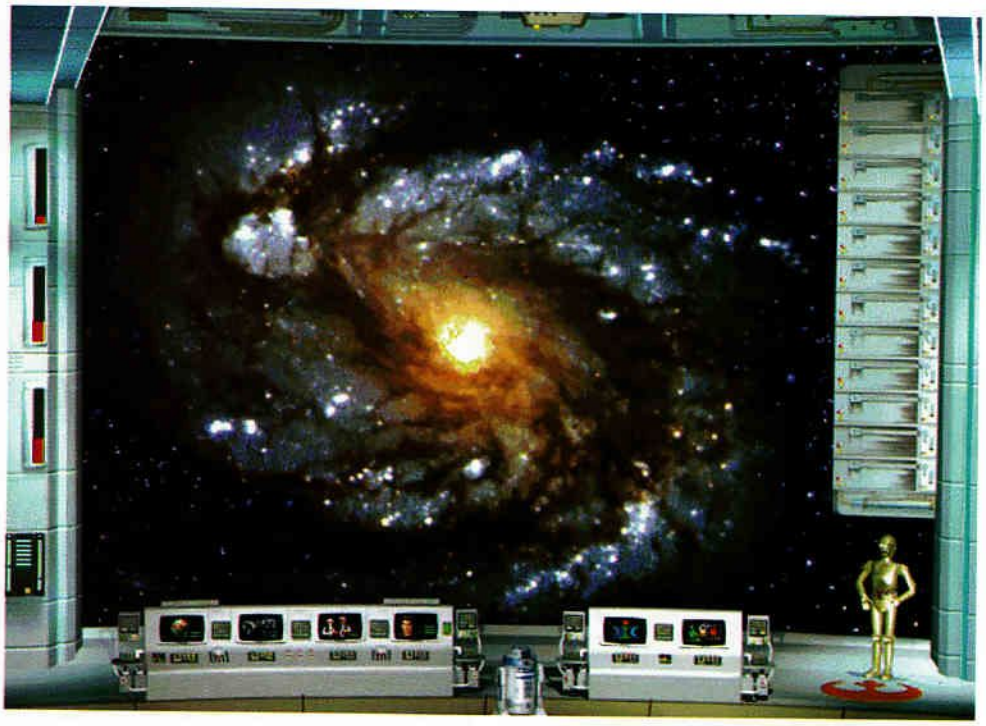
Certaines actions peuvent avoir un effet sur toutes les planètes d'un secteur comme détruire ou attaquer des planètes alliées. Il vaut évidemment mieux éviter d'en arriver à de telles extrémités.

3. Contrôle

Le contrôle dépend des forces militaires présentes sur une planète. Si vous avez des troupes présentes, elles exerceront un contrôle mais peut-être au bénéfice des adversaires. Ce sera l'occasion de voir envers qui les habitants de la planète sont le plus dévoués. En général, placez toujours plus de troupes que nécessaire, cela servira en cas de pépin.

4. Diplomatie

La diplomatie est aussi importante que le pouvoir militaire. Elle permet de faire pencher un système entier de votre côté sans utiliser la Force. Par exemple, si vous persuadez une planète de gagner votre cause,



les voisins risquent fort de passer de neutre à loyal envers vous. La progression peut donc être très rapide et vous n'aurez même pas à verser une seule goutte de sang. Formidable non ?

5. Manufacture

Pour fabriquer certains objets, vous devrez posséder une usine dédiée. Pour construire des bâtiments, vous aurez besoin d'un centre de construction qui sont rapides à mettre sur pied. Pour produire des vaisseaux, vous aurez besoin d'un *Shipyard* qui ne peut être mis en place que si vous possédez déjà un centre de construction. Pour produire des troupes et des forces spéciales, vous aurez besoin d'un centre d'entraînement.

Vous pouvez régler vos bâtiments pour qu'ils produisent leurs biens plus vite que prévu. Toutes ces usines peuvent être *upgradées* une fois que les bonnes recherches ont été lancées. Il faut également savoir que si vous en avez deux ou plus sur la même planète, les constructions seront plus rapides.

Gestion

À présent, vous savez comment construire les bâtiments, les vaisseaux et comment entraîner des troupes, mais vous ne savez pas comment les gérer ! Vous pouvez choisir de tout gérer vous-même comme vous l'entendez mais en attendant d'être expérimenté, il vaut quand même mieux laisser l'agent de gestion contrôler vos unités. Cela vous évitera sans doute les mauvaises surprises et les grosses bêtises !

Les garnisons

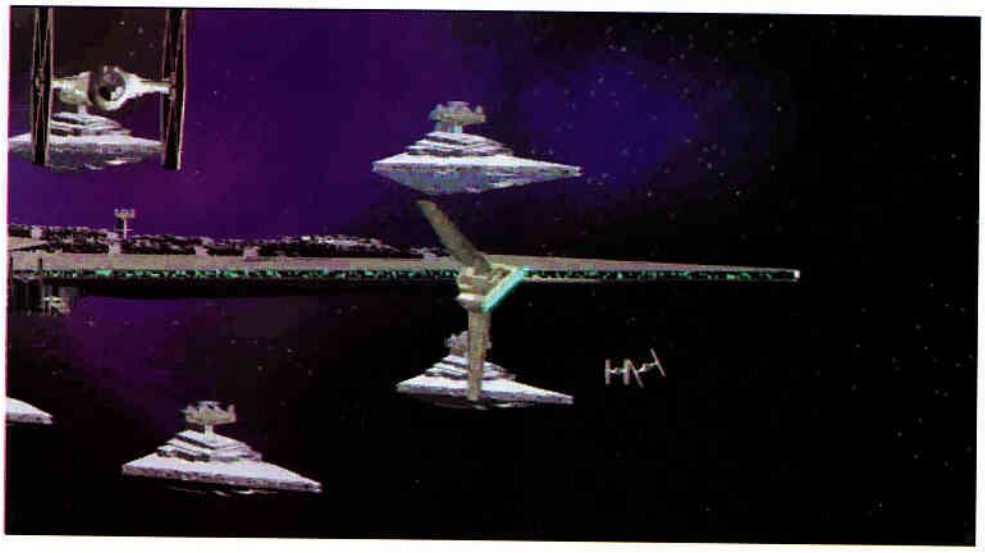
Vos agents (C3-PO ou IMP-22), vous proposeront de gérer vos garnisons de manière à ce qu'elles soient efficaces en défense sur vos différentes planètes. Votre agent s'arrangera toujours pour qu'il y ait une troupe de plus que nécessaire pour éviter les révoltes. Il produira donc automatiquement des troupes quand vous en aurez besoin et les incorporera aux garnisons. Si vous prenez l'initiative de produire des troupes spéciales, votre agent reprendra le cours de son activité tout à fait normalement dès que vous aurez obtenu satisfaction.

Gestion de production

Votre agent peut également gérer votre production en construisant le maximum de mines. En plus, il adjoindra tout seul une raffinerie à chaque mine afin d'optimiser votre production. Souvenez-vous cependant que l'agent est susceptible de ne pas gérer votre production exactement comme vous l'entendez. Néanmoins, il se montrera tout de même très efficace et vous évitera de nombreux déboires. Un joueur inexpérimenté devra donc lui faire confiance, plutôt que de gérer sa production n'importe comment.

Contrôle des flottes

Les flottes sont des éléments de victoire essentiels : elles peuvent comporter un ou plusieurs vaisseaux, la limite étant fixée par vos moyens. Placer les flottes aux bons endroits et aux bons moments peut s'avérer capital pour contrôler une galaxie entière. Cependant, quelques petits problèmes peuvent se poser pour bien gérer sa flotte et il vaut mieux se poser les questions suivantes : Pourquoi ne puis-je utiliser ma flotte ? Est-elle en hyperespace ? Reste-t-il des vaisseaux en construction ? Est-ce que les vaisseaux ont leur propulseur *hyperdrive* endommagé par la dernière bataille ? La flotte que vous envoyez au combat comporte-t-elle encore des troupes ? Un vaisseau envoyé quelque



part est-il arrivé ou non ? Est-ce que la planète que vous vous apprêtez à attaquer est bien défendue ? Si une planète dispose de boucliers, il vous sera impossible de l'attaquer avant de les avoir détruits.
Les troupes ennemies présentes sur la planète ne sont-elles pas trop nombreuses ? Y a-t-il un général sur cette planète ? Si c'est le cas, l'opposition risque bien d'être trop forte. Vérifiez donc que vous disposez d'un général avant de passer à l'attaque.

Plus d'info sur les flottes

La vitesse de déplacement des flottes se règle sur celle du vaisseau le plus lent : évitez donc les écarts de performances trop importants.
Les vaisseaux endommagés et les chasseurs se réparent tous seuls s'il y a un *Shipyard* dans le système.
Certains vaisseaux ne peuvent pas transporter de troupes : si vous êtes en train d'en construire, vérifiez donc qu'ils puissent le faire.

Planètes bloquées

Lorsqu'une planète est bloquée, lisez les messages de votre agent avant que vous ne preniez une quelconque initiative.
Le blocage est un état transitoire qui précède une attaque ou un bombardement. Les planètes dénuées de défense peuvent donc être envahies très rapidement.
Si l'ennemi bloque l'une de vos planètes et que vous tentez d'activer le système de défense, vous n'aurez pas les mêmes résultats que si vous évacuez vous-même, en prenant les choses en main.

Personnages-clés et forces spéciales

Vous commencez le jeu avec des personnages importants que vous pouvez envoyer en mission. Sabotage, espionnage, diplomatie ou recrutement, ils peuvent rendre de grands services. Leurs chances de réussite dépendent directement de leurs caractéristiques. Vous pouvez les consulter en cliquant avec le bouton droit sur le personnage puis en sélectionnant Status (plus le niveau est elevé, plus les chances de réussir une mission sont élevées). Au fur et à mesure du jeu, vous aurez l'opportunité de recruter de nouveaux personnages. Ils sont tous dotés de caractéristiques et de talents particuliers qu'il ne faut pas oublier de regarder car ils détermineront le type de missions que vous leur confierez. Tous les personnages peuvent être blessés ou capturés : ils peuvent heureusement être soignés et délivrés. Les Forces Spéciales sont assez similaires aux personnages-clé. Elles effectuent moins de missions mais sont parfois plus compétentes.

Types de missions	Objectif
Reconnaissance	Planètes inexplorées
Espionnage	N'importe quelle planète
Diplomatie	Planète neutre ou alliée
Provoquer une révolte	Planète ennemie
Calmer une révolte	Planète alliée en révolte
Enlèvement	Personnage ennemi
Execution	Membre de l'Alliance
Sabotage	N'importe quel bâtiment ennemi, troupes, Forces Spéciales, vaisseaux (Étoile de la Mort exceptée)
Sabotage de l'Étoile de la Mort	Étoile de la Mort
Recrutement	Planète alliée
Recherche d'un nouveau type de vaisseau	Planète alliée équipée d'un Shipyard
Recherche d'un nouveau type de troupe	Planète alliée équipée d'un centre d'entraînement
Recherche d'installations	Planète alliée équipée d'un centre de construction
Entraînement de Jedi	Planète alliée visitée par un personnage ayant la Force (Luke ou Dark Vador).

Missions des Forces Spéciales

Alliance	
Sonde longue portée	Reconnaissance de n'importe quelle planète
Bothans	Espionnage d'une planète ennemie
Guerrilla	Provoquer une révolte sur une planète neutre ou de l'Empire Calmer une révolte sur une planète de l'Alliance
Infiltration	Sabotage Specforce de l'Empire Troupe Étoile de la Mort Sauvetage d'un vaisseau de l'Alliance

Empire	
Droïde sonde	Reconnaissance de n'importe quelle planète inexplorée
Droide Espionnage	Espionnage de n'importe quelle planète
Commandos Impériaux	Provoquer une révolte sur une planète neutre ou de l'Alliance Calmer une révolte sur une planète de l'Empire
Escadrons de la Mort Noghri	Enlèvement d'un membre de l'Alliance Exécution d'un membre de l'Alliance Sauvetage d'un membre de l'Empire

Q.G. de l'Alliance bloqué

Si la flotte qui bloque le QG de l'Alliance est trop importante, il sera impossible de le déplacer ou de l'évacuer.

Les escadrons

Les escadrons de chasseurs peuvent servir de défense ou peuvent être intégrés à une flotte. Chaque icône de chasseur représente un escadron de douze engins. S'ils sont engagés en combat et que l'icône montre un chasseur endommagé, cela signifie que certains d'entre eux ont été détruits.
Votre escadron peut être réparé si vous le laissez dans un système qui comporte un *Shipyard*. Les chasseurs sont des engins rapides qui peuvent être construits très vite. Essayez de toujours en avoir de disponibles.

Les Étoiles de la Mort

Si vous jouez avec l'Empire, vous avez l'arme absolue à votre disposition. Les Étoiles de la Mort sont effectivement capables de détruire des planètes entières. Il ne faut donc pas hésiter à les utiliser.
Il y a quelques petites choses à savoir avant de lancer la construction d'une Étoile Noire. Tout d'abord, elles coûtent pas mal de points de maintenance, donc vous devriez attendre d'en avoir pas mal à votre disposition.
Le temps de construction est très long : attendez donc d'avoir plusieurs *Shipyards* (avancés ou non) afin d'accélérer la construction.
Les Étoiles Noires ne sont pas invulnérable : Les chasseurs peuvent l'endommager tant que vous ne disposerez pas d'un bouclier.
Si vous amenez une Étoile de la Mort dans un système dénué de chasseurs *hyperdrive*, vous risquez fort d'avoir une attaque adverse.

Leurres

Utilisez les leurres dès que possible, ils permettent d'attirer l'attention d'un personnage en mission. Cependant, les appâts doivent être en mesure de donner le change et être dotés d'un excellent niveau en espionnage pour ne pas être démasqués.
Pour utiliser un leurre, sélectionnez toutes les personnes que vous souhaitez envoyer en mission avec la touche CTRL puis sélectionnez les options de mission puis la cible. Lorsque l'écran de création de mission apparaît, choisissez puis cliquez sur l'option leurre au sommet de la fenêtre. Déplacez les personnages que vous souhaitez utiliser dans la colonne de droite et acceptez la mission. N'envoyez pas trop de monde sur une même mission car il est plus facile de passer inaperçu à deux ou trois qu'à dix.

Entraînement des Jedi

Les personnages capables d'utiliser la Force ont un gros avantage sur ceux qui ne le sont pas. Ils peuvent effectivement augmenter leurs caractéristiques rapidement et se soigner efficacement. Lorsqu'ils sont assez forts, ils peuvent même détecter les Jedi et les traîtres. Il y a cinq niveaux dans la Force qui donnent chacun des bonus :

Niveau	Force
Novice	10 +
Initié	20 +
Étudiant Jedi	80 +
Chevalier Jedi	100 +
Maître Jedi	120 +

Même si ces chiffres ne sont pas donnés en jeu, ils donnent une bonne idée de la difficulté et du temps nécessaire à la progression d'un Jedi.
Parfois, Dark Vador ou Luke détecteront la Force chez un personnage qui ne le sait pas lui-même et lui proposeront de l'entraîner.

C'est toujours une bonne idée. Une fois formé, il pourra même accompagner Luke ou un autre en mission et voir leur niveau augmenter.

Progression des personnages

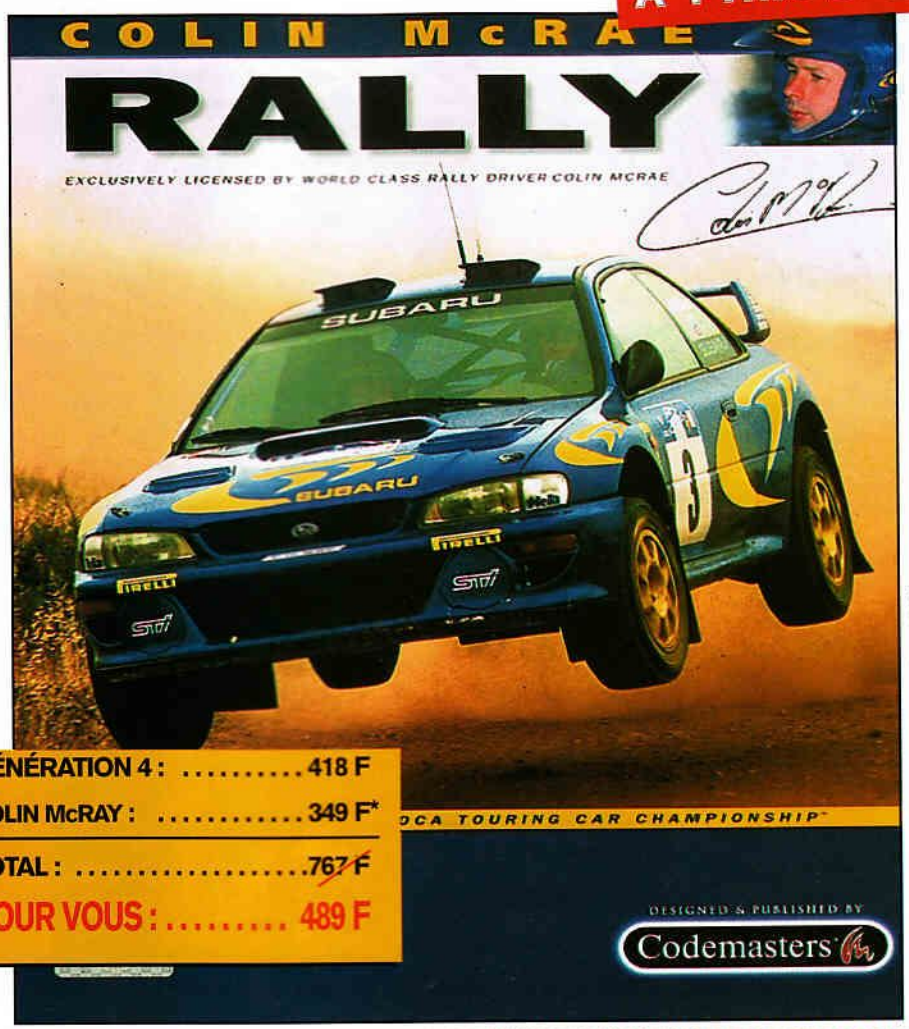
1. Incorporez des commandants, des généraux et des amiraux dans vos armées, cela permettra d'augmenter vos chances de gagner. Si vous mettez un *Commanding Officer* à une troupe, cela augmentera ses caractéristiques et lui permettra de mieux résister aux agents ennemis. Placer un *Commanding Officer* sur une planète n'est jamais vain et vous le remercierez toujours pour ses services rendus.
2. La présence d'amiraux accélérera les réactions des flottes lors des grandes batailles. Si vous envoyez plus d'une flotte à l'attaque, le meilleur amiral prendra le commandement des autres. En cas de bombardement, la présence d'un amiral vous rendra également service.
3. Les généraux augmentent la force des troupes dans les attaques comme en défense. Ils influencent également les batteries de défense.
4. Les commandants augmentent l'efficacité des chasseurs dans les batailles tactiques. Vous pouvez aussi placer un commandant parmi les escadrons de défense.

Personnages capturés

Il peut arriver que certains de vos hommes soient capturés. À ce moment-là, vous pou-

Votre abonnement à GÉNÉRATION 4 + le jeu COLIN McRAE

A PRIX D'ENFER !



GÉNÉRATION 4 :	418 F
COLIN McRAY :	349 F*
TOTAL :	~~767 F~~
POUR VOUS :	489 F

*COLIN McRAE vendu seul au prix de 349 F

ABONNEMENT GÉNÉRATION 4

278 F de réduction sur l'abonnement GÉNÉRATION 4 + COLIN McRAE

COLIN McRAE RALLY

Licence exclusive du champion du monde de rallye, Colin McRae

Pilotez les meilleures voitures de rallye. Réalisez des temps scratch en dévalant des étapes sans jamais rencontrer le même virage, ou participez aux Super-Spéciales à travers les circuits et les terrains les plus ardus. Choisissez une étape individuelle, un des 8 rallyes internationaux ou le championnat complet. Découvrez les sensations extrêmes du pilotage.

GÉNÉRATION 4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un

❒ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu COLIN McRAE [CMC] au prix exceptionnel de 489 F (étr. & Dom-Tom 600 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étr. & Dom-Tom 370 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

expire fin : ⌊⌊⌊⌊

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

B113A

ABONNEMENT

GENERATION 4

Votre abonnement à GÉNÉRATION 4 + le jeu HEART OF DARKNESS

A PRIX D'ENFER !

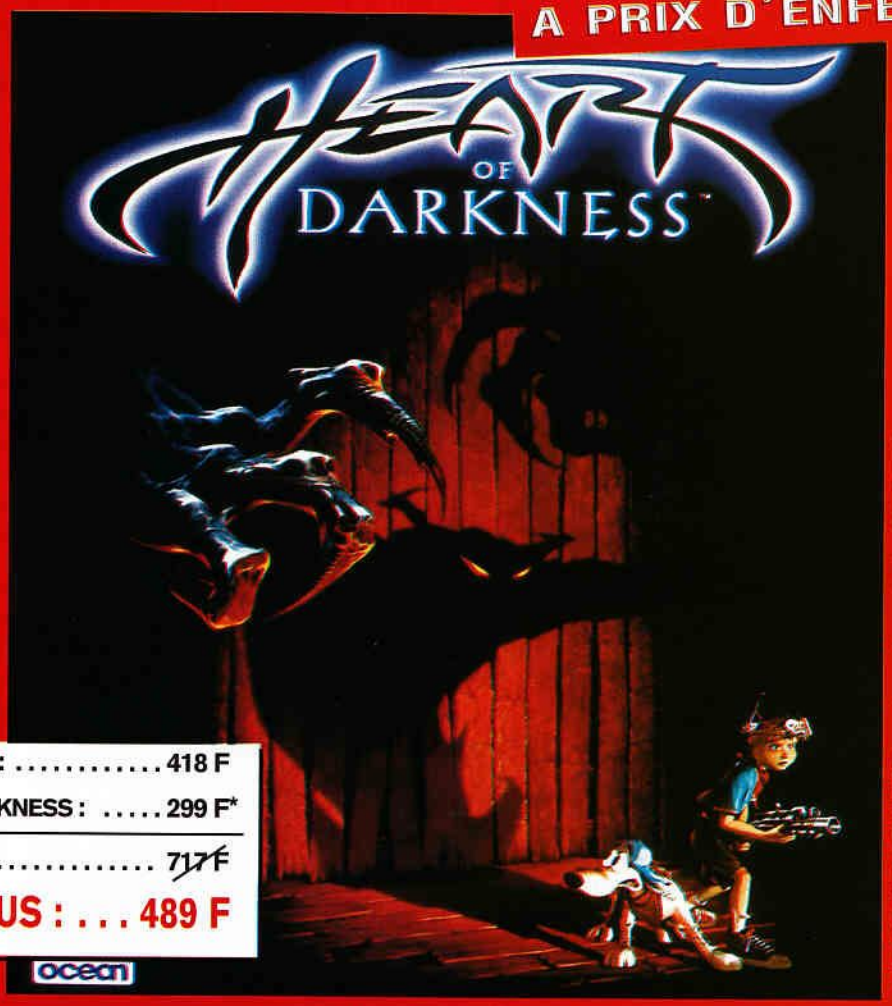
228 F

de réduction sur l'abonnement GÉNÉRATION4 + HEART OF DARKNESS

HEART OF DARKNESS

Envolez-vous pour une aventure extraordinaire !

Andy, un jeune garçon , vit une relation d'amitié privilégiée avec son chien Whisky. Un jour, alors qu'il contemple une éclipse lunaire, Andy voit disparaître son chien, emmené de force dans un monde où règne le prince des ténèbres. Sans hésiter, Andy embarque à bord d'un véhicule qu'il a fabriqué, armé d'un fusil électrique et d'une passoire qui fait office de casque, et s'envole dans ce pays étrange à la recherche de Whisky.
On ne peut que rester scotché à l'écran, tant la richesse de l'environnement, la qualité des graphismes et des animations et la jouabilité dépassent toutes nos espérances. Humour décalé, scénario béton, jouabilité optimale et fun omniprésent sont quelques-uns des ingrédients de ce jeu indispensable...



GÉNÉRATION 4 :	418 F
HEART OF DARKNESS :	299 F*
TOTAL :	~~717 F~~
POUR VOUS :	**489 F**

*HEART OF DARKNESS vendu seul au prix de 299 F TTC

❒ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu HEART OF DARKNESS [HFS] au prix exceptionnel de 489 F (étr. & Dom-Tom 600 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étr. & Dom-Tom 370 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

expire fin : ❑❑❑❑

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

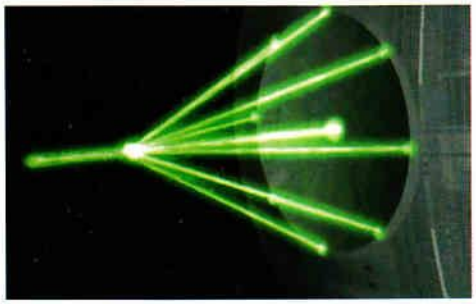
Offre valable jusqu'au 7 septembre 1998

B113C

GÉNÉRATION 4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous diposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

vez envoyer des *Infiltrators* tenter des missions d'exfiltration ou tout simplement attendre que le prisonnier s'évade - c'est totalement aléatoire. En plus, lorsqu'un de vos personnages est enfermé, il ne peut tenter aucune action.



Capturer des ennemis

Si vous disposez d'une force défensive redoutable sur une planète sur laquelle l'ennemi est en mission, vous avez de grandes chances de capturer l'espion.
En plus, le prisonnier n'aura plus d'actions disponibles tant qu'il sera enfermé. Pour retarder son évasion, vous pouvez le transférer de planète en planète. Évitez toutefois de le placer sur une planète où une révolte gronde, cela pourrait considérablement aider son évasion.

Événements imprévus

Même si vous avez l'impression que vous pouvez tout contrôler, certains événements surviendront alors que vous vous y attendez le moins. Il est impossible de les paramétrer.

Événements galactiques

Catastrophes naturelles
Peuvent arriver tous les 1 à 400 jours. On y

perd souvent des ressources, de l'énergie et des bâtiments.

Problèmes de ressources
Peuvent survenir tous les 1 à 500 jours. Cela occasionne la découverte de nouvelles ressources.

Évasions
Cela peut arriver tous les 1 à 30 jours. Cela signifie qu'un prisonnier s'évade (étonnant, non ?).

Événements du système

Révoltes
Lorsqu'une garnison se révolte contre son chef. On y perd des bâtiments, des prisonniers s'évadent et le contrôle de la planète peut échapper au joueur s'il ne rectifie pas le tir.

Renseignements
Ils peuvent arriver tous les 30 à 100 jours sur les planètes peu loyales envers leur chef. Cela signifie que des informations sur vos systèmes, troupes et ressources sont révélées à l'ennemi.

Les personnages

Blessé
Cela peut arriver lorsqu'un personnage s'évade ou rencontre un ennemi. Les personnages blessés ne peuvent accomplir leur mission ou prendre la tête de troupes.
Il peut arriver qu'un personnage secondaire possède la Force. C'est le cas lorsque le personnage est envoyé en mission avec Luke et que lui-même à une valeur de 80 ou plus.

Luke

Visite de Dagobah
Entre 100 et 1000 jours, s'il n'est pas en mission. Augmentation de sa Force.

Les recherches

Si vous avez mis quelqu'un à la recherche, vous serez informé de l'avancée de ses travaux et des nouveaux vaisseaux. Voici l'ordre conseillé des recherches.

Vaisseaux

Alliance	Empire
Alliance Dreadnought	Carrack Light Cruiser
Escort Carrier	Death Star
Bulk Cruiser	Galleon
Bulk Transport	Empire Dreadnought
Correlian Corvette	Escort Carrier
Medium Transport	Imperial Star Destroyer
X-Wing	TIE Fighter
Y-Wing	Victory Destroyer
Nebulon-B Frigate	TIE Bomber
Mon Calamari Cruiser	Lancer Frigate
A-Wing	TIE Interceptor
Correlian Gunboat	Star Galleon
B-Wing	Assault Transport
CC-7700 Frigate	Interdictor Cruiser
Assault Frigate	Victory II Star Destroyer
Liberator Cruiser	TIE Defender
CC-9600 Frigate	Strike Cruiser
Dauntless Cruiser	Imperial Star Destroyer II
Bulwark Battlecruiser	Super Star Destroyer

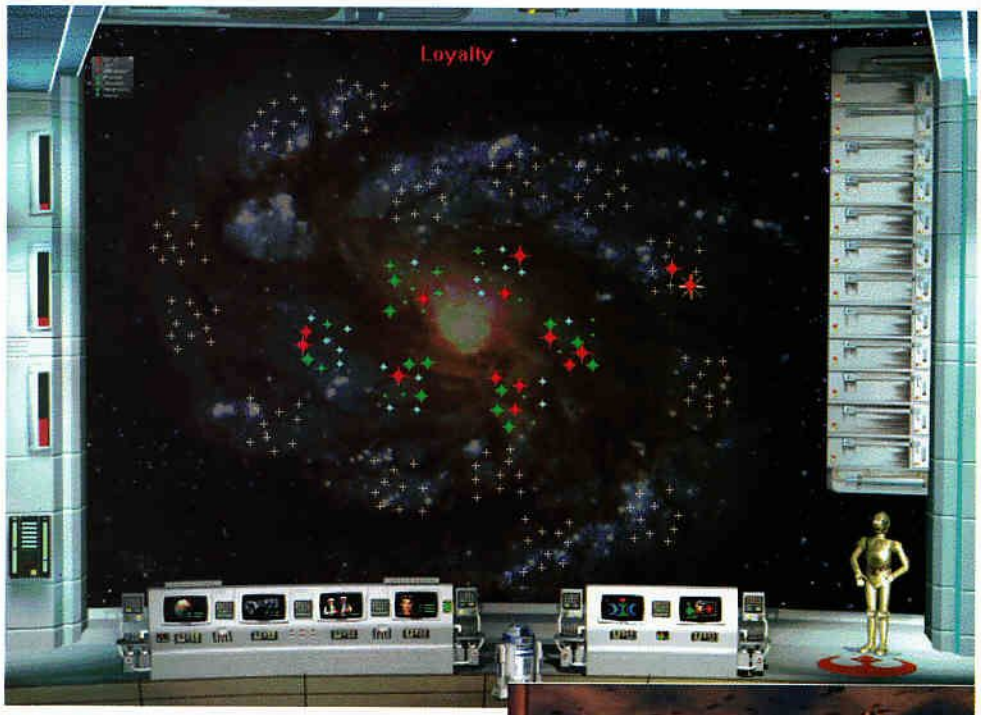
De nouvelles troupes seront recherchées au fur et à mesure de votre avancée.

Troupes

Alliance	Empire
Army	Army
Fleet	Fleet
Sullustan	Stormtroopers
Mon Calamari	War Droids
Wookies	Dark Troopers

Bâtiments

Alliance	Empire
Construction Yard	Construction Yard
Gencore	Gencore
Mine	Mine
LNR 1	LNR 1
KDY v-150	KDY v-150
Refinery	Refinery
Shipyard	Shipyard
Training Centre	Training Centre
Adv Training Centre	Adv Training Centre
Adv Construction Yard	Idem
LNR II	Death Star Shield
Advanced Shipyard	LNR II
Gencore II	Advanced Shipyard Gencore I



Rencontre de Dark Vador
Première rencontre et découverte de la filiation avec Dark Vador. S'il est capturé et que sa Force est au-dessus de 60, Vador l'amènera à l'Empereur pour la bataille finale. S'il est capturé et que sa force est en dessous de 60, il sera traité comme un prisonnier normal. S'ils se rencontrent et que Luke n'est pas capturé, sa Force augmentera de 25 %.

Bataille finale
Si la Force de Luke est en dessous de 100, il sera capturé et blessé. Si elle est au-dessus, il capturera Vador et l'Empereur.

Rencontre avec l'Empereur
Si Luke n'est pas capturé, sa force augmentera de 20 %.

Han Solo

Chasseurs de prime
Tous les 1 à 100 jours, 30 % de chances de faire une rencontre.
Si les chasseurs réussissent, il sera conduit à Jabba. S'il le ratent, ils informeront l'Empire de sa position.

Le palais de Jabba
Han Solo y sera conduit automatiquement s'il est capturé. S'il est prisonnier, Luke, Leia et Chewie iront le secourir. S'ils ratent, ils seront aussi capturés.

Millennium Falcon
Si Han participe à une mission qui ne comporte pas de force spéciale, tous les membres bénéficieront de +50 en *hyperdrive*.

Leia

Découverte d'un héritage
Lorsque Luke aura découvert que Dark Vador est son père et que Leia sera en mission avec lui, elle découvrira son pouvoir. Elle commence bas : 10.

Rencontre avec l'Empire
Lorsque Leia aura découvert son héritage et qu'elle rencontrera Dark ou l'Empereur, sa Force augmentera de 1.

l'Empereur

Le trône
Si l'Empereur est à Coruscant, le *leadership* de tous ses hommes augmentera de 50 %.

Batailles tactiques

Simulation et tactiques
Lorsque vous attaquez une flotte ennemie, il peut être utile de l'avoir simulée avant. Dans ce cas, vous serez avantagé alors que dans la situation réelle, tout dépendra de la vitesse des vaisseaux engagés.

Utilisation de l'Étoile de la Mort
Lorsque vous utilisez l'Étoile de la Mort, vous aurez besoin de pas mal de temps pour retirer vos flottes à cause de l'attraction qu'elle provoque. Cela signifie aussi que l'Alliance aura peut-être le temps de lancer une attaque.

Attaque de l'Étoile de la Mort avec un escadron
Même si vous arrivez avec plusieurs escadrons, un seul d'entres eux pourra lancer l'attaque.

Contrôler l'Étoile de la Mort
Lorsque vous utilisez une Étoile de la Mort, un panneau de contrôle apparaît au-dessus du menu tactique. Vous y verrez : une photo de l'étoile, une jauge de laser et un bouton feu.
Pour faire sauter un vaisseau, sélectionnez-le avec le bouton droit de la souris. Pour tirer à nouveau, il faudra attendre que le laser se recharge.

Tips multijoueur
Au début du jeu, produisez beaucoup, bâtissez et défendez vos bases, exactement comme vos ennemis. La vitesse est évidemment importante. Surveillez toujours votre adversaire et anticipez ses actions dans la mesure du possible : il y a, par exemple, de grandes chances pour que ses actions de bases soient les mêmes que les vôtres. Prenez donc exemple sur vous-même et soyez sur vos gardes. ■

Luc-Santiago Rodriguez

La foire aux CD

Toujours disponibles

Collection HOT / SOFT

titre: 50F, 2 titres: 95F, 3 titres: 135F, 4 titres: 165F, 5 titres: 190F, 6 titres: 215F

Le meilleur du X au meilleur prix

Spécial "Mangas" — Spécial "Asie" — 1 titre: 59 F, 2 titres: 99 F — Spécial "Françaises" — Spécial "TOPS canons"

Le coin des PROMOS — Le hit !

Sam Botte (PC) ~~199 F~~ 169 F

Strip Poker Pro (PC) ~~249 F~~ 199 F

Intimité violée (PC) ~~190 F~~ 149 F

CD annonces de Laëtitia Pc /Mac ~~190 F~~ 149 F

Internet Interdit

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à:
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

TITRES — MACHINE — PRIX

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Montant : ____ F + 20 F de Port = Montant total____F.

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:

accompagné de votre règlement par chèque (Eurochèque exclus) ou mandat exclusivement.

Après Domination Nation et Rolling Thunder, VIVID revient en kiosque avec HAWAII

INTERNET INTERDIT: la K7 vidéo qui ne cache rien !

BOMB'X DAL'X CASTL'X ARCAD'X Internet Rose Filles de JB. ROOT Hôtesses du tél.rose Cha d'A

versions disquettes uniquement — versions CD-Rom

Bomb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dal'X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Castl'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëva
Arcad'X : un jeu de plateforme avec 35 séq.vidéo illustrant le Kamasutra
Internet Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.
Filles de JB Root : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.
Hôtesses du tél.rose : saurez-vous les convaincre de s'exhiber?
Balloon'X : un jeu d'action en temps limité avec des filles aux gros poumons
Rolling thunder : une super-production Vivid: démos, jeux, vidéos et les Vivid G
Charme d'Antan : l'érotisme des années 20 jusqu'aux sixties.
Superstars du X : toutes les vedettes de VCA sont sur ce CD-Rom!

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à:
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

CD d'images	TITRES	PRIX
❑ PC /Mac	❑ Internet Rose	❑ 49 F

Jeux et CD-Roms interactifs disponibles:

❑ PC merci de préciser	❑ Bomb'X	❑ 1 titre = 69 F
❑ MAC votre configuration.	❑ Dal'X	❑ 2 titres = 125
❑ CHARME d'ANTAN	❑ Castl'X	❑ 3 titres = 175
❑ ARCAD'X	❑ BALLOON'X	❑ 4 titres = 220
❑ Superstars du X	❑ - new - HAWAII - new -	❑ 5 titres = 260
❑ Filles de JB.Root	❑ Hôtesses du téléphone rose	❑ 6 titres = 300
❑ Rolling Thunder	❑ Domination Nation	❑ 7 titres = 335
❑ K7 INTERNET INTERDIT	A partir de 8 titres, 30 F le logiciel supplémentaire	

Montant : ____ F + 20 F de Port = Montant total____F.

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:

accompagné de votre règlement par chèque (Eurochèque exclus) ou mandat exclusivemen

NOUVEAU - 100 PAGES DE SOLUCES PC - N°1 - 35 FF

SOS JEUX 100% PC

LE NOUVEAU MAGAZINE DE SOLUCES PC

MAIS AUSSI :
Fifa 98, Riven,
Star Wars Rebellion,
et des tonnes de tips
et d'astuces...

Tomb Raider 2

TOUS LES SECRETS

Trouvez tous les bonus et les secrets de Lara Croft.

Battlezone

Le guide complet des 16 premières missions

LE GUIDE COMPLET

STARCRAFT : Toutes les missions

France : 35 F • Canada : 6,95 $CAN • Suisse : 10 FS
Belgique 200 BEF • DOM/TOM 35 FF • Luxembourg : 200 FLUX

Chez votre marchand de journaux à partir du 17 juillet

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM X A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
VOUS ATTENDENT AU 37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
METRO BASTILLE, DE 9H A 19H
NOUS RACHETONS TOUS VOS CDX CASH OU PAR BON D'ACHAT
GROSSISTES, REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS PAR FAX : 01 49 29 02 19

NOUVEAUTES CYBERVISION

ULTRA SEXE ODYSSEE 15 DEBUTANTES

La plus belle collection de CD Rom photos se poursuit avec ce quinzième volume consacrée aux débutantes. 4000 photos de qualité où de jeunes et jolies filles se livrent à toutes les perversions.
+ 2000 photos gratuites !

ULTRA SEXE ODYSSEE 16 SM et FETISHISMES

4000 nouvelles photos d'une extraordinaire qualité dédiées aux fantasmes extrêmes liés au pratiques SM et à l'amour des accessoires. Découvrez des situations très intenses !
+ 2000 photos gratuites !

ULTRA SEXE ODYSSEE 17 ALLEMANDS

Rien ne vaut l'audace des allemands en matière de sexe. Ce CD Rom de 4000 photos hard vous le prouve et vous montrent des filles sans aucun tabou et que rien n'arrête. Du 100% max-hard !
+ 2000 photos gratuites !

ULTRA SEXE ODYSSEE 18 GROS SEINS

Voici des fille magnifiques au corps rêve et aux forme généreuses. Découvre les sur 4000 photos qualité où elles vo vent se servir de leu généreux attributs !
+ 2000 photos gratuite

LE TOP DE LA QUALITÉ PHOTO ! (PRESSE CHARME : 18/20)

Ultra Sexe Odyssée Vol.1 HARD 1

Ultra Sexe Odyssée Vol.2 Amateur

Ultra Sexe Odyssée Vol.3 Mangas

Ultra Sexe Odyssée Vol.4 Asie

Ultra Sexe Odyssée Vol.5 Soft

Ultra Sexe Odyssée Vol.6 HARD 2

Ultra Sexe Odyssée Vol.7 Pipes

Ultra Sexe Odyssée Vol.8 S.M.

Ultra Sexe Odyssée Vol.9 Lesbiennes

Ultra Sexe Odyssée Vol.10 Black

OUVERTURE D'UNE NOUVELLE BOUTIQUE

11 RUE DU 4 SEPTEMBRE
M° 4 SEPTEMBRE, BOURSE OU OPERA
OUVERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE !!
OUVERTURE LE 15 JUIN

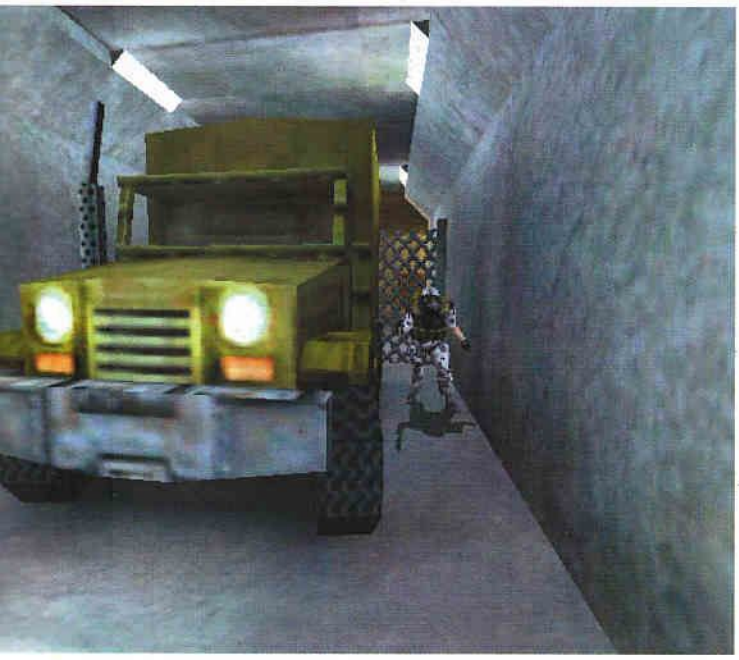
UN ESPACE DE 110 M² DEDIE AU CHARME, CULTUREL, JEUX MAC ET PC
PLUS DE 1000 REFERENCES DISPO

Septembre dans ta chambre

Et oui, les vacances sont à peine entamées qu'il faut déjà songer à la rentrée. Alors autant y songer sous l'angle ludique, non ? C'est nettement moins douloureux ainsi, surtout que les titres annoncés sont plutôt alléchants, jugez par vous-même…

Grim Fandango

Quel éditeur pouvait avoir la prétention et les épaules suffisamment larges pour prendre le risque de sortir un jeu original dans un genre en perte de vitesse comme le jeu d'aventure ? Qui sinon LucasArts ? Développé par Tim Schafer, l'auteur de Day of The Tentacle, Grim Fandango ne ressemble en effet à rien d'existant. OVNI ludique annoncé comme le nouveau messie du jeu d'aventure, ce titre est clairement l'un des projets les plus risqués et les plus alléchants de ces derniers mois.



Half-Life

Un mois sans *quake-like* n'est pas une chose imaginable. Après Unreal, nous attendons donc pour la rentrée deux nouveaux représentants de ce genre très primé : Sin et Half-Life. Développé par Valve Entertainment, ce dernier mise sur deux fronts : l'intelligence des ennemis et un réalisme accru. Car dans l'univers de Half-Life ce sont les monstres qui vous traquent, et non l'inverse ! Visuellement splendide, Half-Life utilise comme Sin le moteur 3D de Quake. Ces sorties simultanées constituent donc une occasion unique de comparer le savoir-faire de deux équipes.

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex - France
Tél. : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Chef de l'information : Didier Latil.
Secretaire de rédaction : Julio Ballester.
Correctrice : Sandrine Fleury-Kleiss.
Chefs de rubrique : Éric Ernaux, Frédéric Marié, Thierry Falcoz.
Ont participé à ce numéro : Luc-Santiago Rodriguez, Xavier Hanart, Cedric Gasperini, Johan Adda, Emmanuelle Rota, Khéridine Mabrouk et Olivier Rogé.

Directeur artistique : Fréderic Cauchy.
Maquette : Fred Peyrichou et Cédric Jouarie.

Abonnements
11 numéros. France : 290 F, DOM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement :
55 route de Longjumeau - 91387 - Chilly Mazarin Cedex.
Tél. : 01 64 54 76 89.

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin - 01 49 88 63 75,
assisté de Chrystele Bono.
(Reservé aux dépositaires de presse.)
Rédacteur graphique promotion : Valérie Le Petitcorps.
Anciens numéros : Ingrid Lelong - 01 49 88 63 90.

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc,
assistée de Sylvie Lafourcade.
Responsable PAO : Fréderic Levesque.

Multimédia
Conception : Claude Flammia, Jean-Luc Lamau.

Centre d'essais matériel
Rédacteur en chef délégué : Christian Marbaix.

Comptabilité
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.
Directeur financier et comptable : Éric Bourdonnec.

Juridique
Françoise Linossier.

Ressources humaines
Virginie Guyard.

Publicité
Directeur commercial : Pierre Senard.
Directeur de développement :
Antoine Hamel - 01 49 88 67 00.
Directeur de clientèle : Thierry Boyer - 01 49 88 67 13.
Relation clientèle : Cecile Hergault - 01 49 88 67 04.

Représentants internationaux

• États-Unis :
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood.
Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.

• Angleterre - Irlande - Allemagne :
Huson European Media.
Gerry Rhoades-Brown / James Clayson.
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

Éditeur responsable pour la Belgique :
Alain de Fooz

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions :
Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Anne Saliot.

GENERATION 4 est édité par Pressimage S. A. au capital de 2 500 300 F. PDG : Godefroy Giudicelli.
(Principaux actionnaires : Godefroy Giudicelli, Philippe Giudicelli.)
Siège: 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.

Commission paritaire :
N° 69731 - ISSN 09878700X - Dépôt légal 2e trimestre 1998.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. « La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part que " les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration ", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). » Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.

Crédits photos et copyright : tous droits réservés.
Imprimé par Quebecor à Torcy.

La sélection Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

399 FRANCS
EIDOS
FINAL FANTASY 7
• Une adaptation très réussie du plus beau jeu d'aventure actuel sur consoles. Un must incontournable !

369 FRANCS
EIDOS
COMMANDO
• Jeu de stratégie "Commando" sait gérer chaque combattant d'après sa spécificité.

349 FRANCS
GT INTERACTIVE
UNREAL
• D'un graphisme époustouflant, ce jeu d'action et de réflexion amène un renouveau dans le genre "Quake like" !.

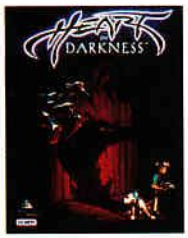
LES BONNES AFFAIRES

99 FRANCS
(LE TITRE)
TLC EDUSOFT
• 10 nouveaux produits viennent compléter une collection d'excellents titres à 99 F.

104 FRANCS
MICRO APPLICATION
BABY FOOT 3 D
• Retrouvez l'ambiance bistrot sur ce logiciel unique en son genre de simulation de baby foot.

LES INDISPENSABLES

299 FRANCS
AMAIZING
HEART OF DARKNESS
• Un renouveau dans les jeux de plate-forme avec des graphismes délirants et une réelle interactivité.

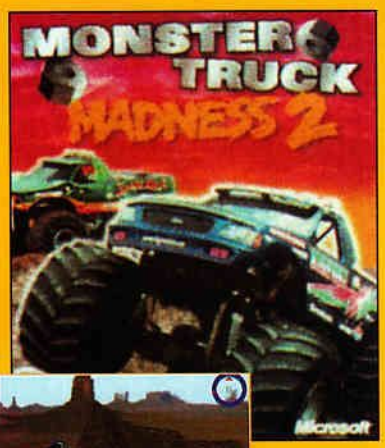


349 FRANCS
LUCAS
REBELLION
• Lucas sort la version française. Ce jeu est dans la lignée de la trilogie "Guerre des étoiles". Avis aux fans !

399 FRANCS
CENDANT PRO PILOT
• Il arrive enfin ! Ce simulateur de vol vous propose une formation de pilote. Graphisme et rendu exceptionnels.

LE PRODUIT DU MOIS

349 FRANCS
MICROSOFT
MONSTER TRUCKS MADNESS 2
• La déferlante "Monster Trucks 2" est arrivée ! Un gameplay amélioré, une réalité dans les décors captivante... Un magnifique jeu de sport automobile que Microsoft nous offre. Si on ajoute un retour de force... un vrai régal !!



"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

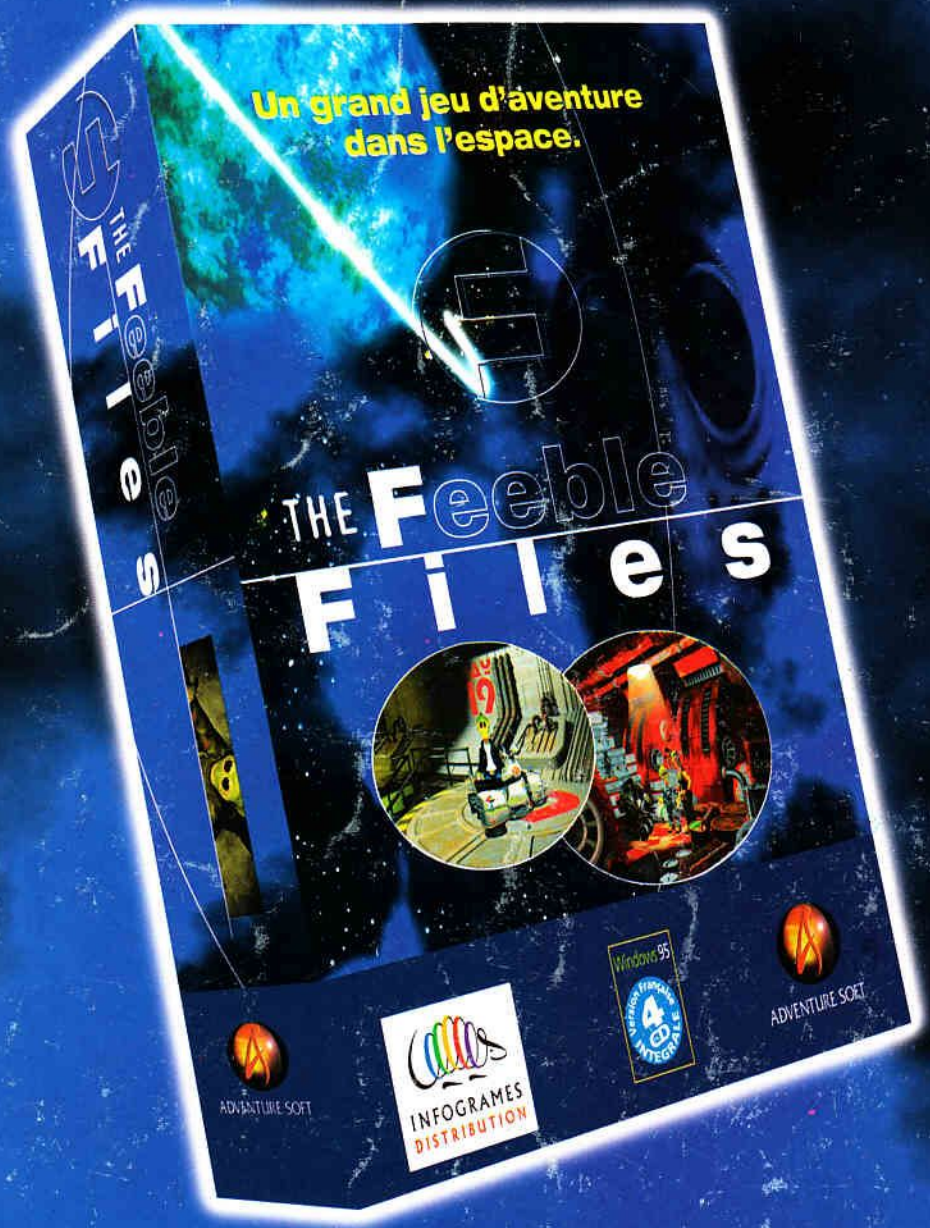
■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

BOULANGER
Vous ne le regretterez jamais

THE Feeble Files

Bientôt dans votre Monde



2 h 30 de vidéo, 13 h de dialogues, animations Silicon Graphics en SVGA, ambiance sonore en 16 bits stéréo.

Personnages en 3 D dotés d'une intelligence artificielle.

Une incroyable intrigue avec plusieurs fins différentes aussi folles les unes que les autres.

4 CD en version française intégrale !

"Une aventure à ne pas manquer"
Joystick

INFOGRAMES DISTRIBUTION

INFOGRAMES France
Les Côteaux de Saône - Bt E
Chemin de Fontenay
69450 St-Cyr-au-Mont-d'Or
Tél. 04 72 53 32 32 - Fax 04 72 53 32 50

PC CD

ADVENTURE